RECENSEMENT DU CANADA DE 1996

ACGS-2

Guide d'utilisation pour le codage expert des variables socioculturelles



Codage automatisé

Statistique Canada Statistics Canada

Canada

Codage automatisé

Guide d'utilisation pour le codage expert des variables socioculturelles

Rédigé par : Division de développement de systèmes

Table des matières

Page

Table des matières (fin)

Nota : Pour alléger le texte, le genre masculin est employé la plupart du temps pour désigner à la fois les hommes et les femmes.

I. Introduction

À qui s'adresse le Guide d'utilisation

Le Guide d'utilisation du système de codage automatisé est destiné aux codeurs experts (niveau 2). Les codeurs experts sont appelés à résoudre les cas les plus difficiles.

Le codeur expert doit connaître à fond le système de codage assisté par ordinateur et doit maîtriser les méthodes d'analyse de syntaxe et d'appariement que le CART utilise pour une ou plusieurs variables.

Organisation du Guide d'utilisation

Le Guide d'utilisation doit être lu dans l'ordre. En premier lieu, on y donne des renseignements généraux et on y explique les étapes de base, puis on se dirige vers des activités de codage plus particulières.

Le guide d'utilisation traite des sujets suivants :

- La consultation des écrans
- L'utilisation du clavier et de chaque clé
- Un aperçu de la méthodologie pour le contrôle de qualité
- Les activités de codage expert
- Le contrôle de qualité expert du codage par le système
- Le contrôle de qualité expert du codage interactif
- Le codage des réponses référées
- Le codage des réponses différées à plus tard
- Le recodage des rejets

II. Exemples utilisés

Les exemples illustrent les étapes de codage pour des réponses à la variable «Origine ethnique», mais les instructions s'appliquent à toutes les variables. Les codes et les résultats de codage de ces exemples sont utilisés pour des **fins d'illustration seulement**. Ces codes ne sont pas nécessairement les plus récents et ne devraient jamais être utilisés pour coder cette variable. En production, chaque réponse doit être codée à partir de la liste de codes la plus récente pour maintenir un niveau de qualité du codage acceptable.

Quelle est la variable à coder et quelle activité de codage doit être effectuée?	Un codeur expert **doit** sélectionner l'activité de codage et la variable à coder à partir d'une série de menus affichés par le système. Les réponses écrites à coder sont présentées selon ces choix et le niveau d'autorisation du codeur.

Écran des activités de codage pour un codeur expert

```
PTIER2    RECENSEMENT DE LA POPULATION 1996 / CODAGE AUTOMATISÉ    02/09/96
MCODING1                  ACTIVITÉS DE CODAGE                    10:12:32.1

                 1. État des variables

                 2. Codage général

                 3. Contrôle de qualité expert du codage par le système

                 4. Contrôle de qualité expert du codage interactif

                 5. Codage des réponses référées

                 6. Recodage des rejets

                 7. Codage des réponses différées à plus tard

                    Indiquer une sélection : _

-Enter---PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12-
                                                                          FIN
```

Choisir sélection: **1** pour l'état des variables	Le codeur peut demander l'état des variables pour savoir s'il y a du travail en suspens pour les différentes activités de codage qu'il est autorisé à effectuer.

Écran affiché lorsque «1» est choisi pour l'état des variables

```
NSTATUS       RECENSEMENT DE LA POPULATION 1996 / CODAGE AUTOMATISÉ    02/09/96
MSTATUS1                      ÉTAT DES VARIABLES                       11:01:12.1

1. Langue non-officielle 6. Bande indienne/Première nation
2. Langue parlée         7. Citoyenneté              11. Mobilité 5 ans ext Can
3. Langue maternelle 2A  8. Lieu de naissance        12. Mobilité 5 ans int Can
4. Langue maternelle 2B  9. Mobilité 1 an ext Can    13. Princ. domaine d'études
5. Origine ethnique     10. Mobilité 1 an int Can    14. Groupe de population

                       Indiquer une sélection : __

 Variable sélectionnée : __________________________

                                                              À résoudre (O/N)
 Contrôle de qualité expert du codage par le système :   _
     Contrôle de qualité expert du codage interactif :   _
                       Codage des réponses référées :   _
                                 Recodage des rejets :   _
           Codage des réponses différées à plus tard :   _

-Enter---PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12-
                                             PRÉC                          FIN
I006 INDIQUEZ UNE SÉLECTION DE VARIABLE (1 à 14).
```

Indiquer sélection: **1 à 14** pour choisir une variable	Le système indique si oui (O) ou non (N) il y a des réponses écrites à coder pour la variable sélectionnée, et si le codeur est autorisé à les coder. Appuyer sur PF7 pour revenir au menu précédent et sélectionner une variable et une activité de codage pour lesquelles il y a du travail à effectuer.

Écran de l'état de la variable Origine Ethnique lorsque «5» est choisi

```
NSTATUS      RECENSEMENT DE LA POPULATION 1996 / CODAGE AUTOMATISÉ    02/09/96
MSTATUS1                    ÉTAT DES VARIABLES                       11:01:12.1

1. Langue non-officielle 6. Bande indienne/Première nation
2. Langue parlée         7. Citoyenneté            11. Mobilité 5 ans ext Can
3. Langue maternelle 2A  8. Lieu de naissance      12. Mobilité 5 ans int Can
4. Langue maternelle 2B  9. Mobilité 1 an ext Can  13. Princ. domaine d'études
5. Origine ethnique     10. Mobilité 1 an int Can  14. Groupe de population

                         Indiquer une sélection : 5

 Variable sélectionnée : ORIGINE ETHNIQUE

                                                   À résoudre (O/N)
 Contrôle de qualité expert du codage par le système :    O
     Contrôle de qualité expert du codage interactif :    N
                       Codage des réponses référées :    O
                                Recodage des rejets :    N
           Codage des réponses différées à plus tard :    N


-Enter---PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12-
                                             PRÉC                          FIN
```

Choisir sélection: **2**
pour le codage général

Le **codage général** se réfère aux activités de codage normalement effectuées par les codeurs généralistes (niveau 1). Le codeur expert ne doit sélectionner cette activité de codage que lorsqu'aucun travail de niveau 2 n'est disponible et que rien n'indique qu'il y en aura prochainement.

Pendant le codage général, le codeur se voit attribuer soit une unité de travail de réponses écrites à coder parce que le système n'a pas été en mesure de les coder, soit un échantillon de réponses écrites destiné au codage du premier ou deuxième contrôle de qualité.

Lorsqu'un codeur expert (niveau 2) sélectionne le codage général, il accède aux **mêmes fonctions assistées par ordinateur et à la même documentation de codage qu'un codeur généraliste**. Il doit suivre à la lettre les instructions du **Guide d'utilisation pour le codage général des variables socioculturelles**.

Lorsqu'un codeur expert sélectionne le codage général mais ne termine pas le codage d'une unité de travail, le système demandera que le codage de l'unité de travail en suspens soit terminé avant que le codeur puisse sélectionner une autre activité de codage.

Choisir sélection: **3**
pour le contrôle de qualité du codage par le système

Le contrôle de qualité du codage par le système est une activité de codage qu'un codeur expert peut sélectionner pour vérifier un échantillon des réponses codées par le système qui, à la suite du codage du deuxième contrôle de qualité des codes, sont des réponses référées en double ou des triples non-concordances.

Le code attribué par le codeur expert est comparé au code du système, au code CQ1 et au code CQ2. Chaque code qui ne correspond pas au code final est considéré comme une erreur. Aucune erreur n'est attribuée quand une réponse est référée à un codeur expert.

L'échantillon du contrôle de qualité du codage par le système est sélectionné en fonction d'une occurrence pour chaque combinaison unique de code et réponse écrite codée par le système.

Choisir sélection: **4**
pour le contrôle de qualité du codage interactif

Le contrôle de qualité du codage interactif est une activité de codage qu'un codeur expert peut sélectionner pour vérifier un échantillon des réponses codées par un codeur généraliste qui, à la suite du codage du deuxième contrôle de qualité des codes, sont des réponses référées en double ou des triples non-concordances.

Le code attribué par le codeur expert est comparé au code manuel, au code CQ1 et au code CQ2. Le code manuel est le code initial assigné à une réponse écrite par le codeur généraliste. Chaque code qui ne correspond pas au code final attribué par le codeur expert est considéré comme une erreur. Aucune erreur n'est attribuée quand une réponse est référée à un codeur expert.

L'échantillon du contrôle de qualité du codage interactif est sélectionné au hasard parmi chacune des unités de travail des codeurs généralistes. Lorsqu'un échantillon d'une unité de travail contient trop d'erreurs, l'unité de travail est rejetée et sera révisée par un codeur expert.

Choisir sélection: **5** pour le codage des réponses référées

Le **codage des réponses référées** est une activité de codage qu'un codeur expert peut sélectionner pour résoudre les réponses que les codeurs généralistes (niveau 1) n'ont pas pu coder et ont référées aux codeurs experts (niveau 2).

Choisir sélection: **6** pour le recodage des rejets

Le **recodage des rejets** est une activité de codage qu'un codeur expert peut sélectionner pour réviser et recoder les réponses des unités de travail rejetées initialement codées par les codeurs généralistes. Les réponses à vérifier d'une unité de travail rejetée sont celles qui ne faisaient pas partie de l'échantillon et qui n'ont pas été référées au codeur expert.

Choisir sélection: **7** pour le codage des réponses différées à plus tard

Le **codage des réponses différées à plus tard** est une activité de codage qu'un codeur expert peut sélectionner pour résoudre les réponses dont le codage a été différé à plus tard par un codeur expert lors d'une séance de codage antérieure.

Des instructions générales qui s'appliquent à toutes les activités de codage suivent. Selon l'activité de codage, voir les instructions détaillées suivantes.

⇒ voir le « Guide d'utilisation pour le codage général » lorsque l'activité de codage sélectionnée est 2
⇒ voir page 51 lorsque l'activité de codage sélectionnée est 3, 4, 5 ou 7
⇒ voir page 61 lorsque l'activité de codage sélectionnée est 6

Après avoir sélectionné une activité de codage, le codeur est prêt à sélectionner une variable et un mode d'accès.

Choisir sélection: **1 à 14** pour une variable

Lorsqu'un codeur sélectionne une activité de codage entre 3 et 7, il doit sélectionner une variable à coder et un mode d'accès.

Choisir **1** pour l'accès séquentiel

Le système retourne en ordre séquentiel les réponses écrites selon l'activité de codage et la variable sélectionnés par le codeur et selon son niveau d'autorisation. Généralement, un codeur expert sélectionne l'accès séquentiel.

Choisir **2 et l'identification d'une personne** pour l'accès à une personne

Le système retourne une seule réponse écrite selon l'identification de personne, l'activité de codage et la variable sélectionnés par le codeur. Ce mode d'accès est utilisé pour coder la réponse écrite d'un répondant précis.

Menu de sélection d'une variable ou d'un mode d'accès pour une activité de codage

```
SVERCOD      RECENSEMENT DE LA POPULATION 1996 / CODAGE AUTOMATISÉ     02/09/96
MACCESS3           SÉLECTION DU MODE D'ACCÈS À LA VARIABLE          11:45:01.3

1. Langue non-officielle 6. Bande indienne/Première nation
2. Langue parlée         7. Citoyenneté               11. Mobilité 5 ans ext Can
3. Langue maternelle 2A  8. Lieu de naissance         12. Mobilité 5 ans int Can
4. Langue maternelle 2B  9. Mobilité 1 an ext Can     13. Princ. domaine d'études
5. Origine ethnique     10. Mobilité 1 an int Can     14. Groupe de population

                        Indiquer une sélection : 5

 Variable sélectionnée : ORIGINE ETHNIQUE

 Sélectionner le mode d'accès : _

         1. Séquentiel
         2. Par personne                   PEDEA : ________
                                           HHNUM : ___
                                         PERSNR : ___

 Enter---PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12-
                                             PRÉC                          FIN
 I006 INDIQUEZ UNE SÉLECTION DE VARIABLE (1 à 14)
```

Ces conditions peuvent être détectées pour l'activité de codage, la variable et le mode d'accès sélectionnés.

Codeur non autorisé

Lorsque le codeur n'est pas autorisé à traiter les variables et les activités sélectionnées, le message suivant s'affiche. Le codeur doit alors entrer de nouveaux choix pour l'activité de codage, la variable et le mode d'accès.

W127 CODEUR N'EST PAS AUTORISÉ POUR LA SÉLECTION DEMANDÉE.

Aucun travail à accomplir

Lorsqu'il n'y a aucun travail à accomplir pour la variable et l'activité de codage sélectionnées par le codeur, le message suivant s'affiche.

I112 AUCUN TRAVAIL À ACCOMPLIR POUR LES SÉLECTIONS DEMANDÉES.

Le système réaffiche automatiquement le menu pour une nouvelle sélection de variable et mode d'accès pour la même activité de codage. Pour sélectionner une activité de codage différente, appuyer sur PF7 pour réafficher le menu précédent de sélection d'une activité de codage. Le codeur doit alors faire de nouveaux choix pour l'activité de codage, la variable et le mode d'accès.

Lorsqu'il y a du travail pour un codeur, le système affiche alors l'un des deux (2) écrans suivants selon l'activité de codage sélectionnée. Des exemples suivent.

Écran de codage expert pour une réponse écrite concernant l'origine ethnique quand la sélection de l'activité de codage est 3, 4, 5 ou 7

```
EXPERETO     RECENSEMENT DE LA POPULATION 1996 / CODAGE AUTOMATISÉ    02/09/96
MEXPERT3                 CODAGE EXPERT - ORIGINE ETHNIQUE           14:23:12.5

Réponse écrite à coder                                              Type  Code
GEORGIAN
                                                                    __________
Phrases retournées par CART                          Points  Codes  (S)élect.
GEORGIAN USSR                                         1.782   050
                                                                       _

Inférieur:   0.000   Supérieur:   0.000   Différence:   0.00  Renvois:   0
ID: 31969699 069 0002 16
===============================================================================
Données pour la même question de chaque membre du ménage            Persnr:  2
Cases     :
  cochées:
Réponses  : GEORGIAN
 écrites  :
          :
          :
-Enter---PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12-
        AIDE  HAUT  BAS   <<<<  >>>>  PLUS  +HAUT +BAS  DIFER VALID COMET FIN
```

Éléments d'information de l'écran de codage expert (vierge)

```
EXPERETO     RECENSEMENT DE LA POPULATION 1996 / CODAGE AUTOMATISÉ    JJ/MM/AA
MEXPERT3                 CODAGE EXPERT - ORIGINE ETHNIQUE           HH:MM:SS.S

Réponse écrite à coder                                              Type  Code
_________________________________________________________________ __ _ ________

Phrases retournées par CART                          Points  Codes  (S)élect.
__________________________________________________ __ ____.___ _______  _  _
__________________________________________________ __ ____.___ _______  _
__________________________________________________ __ ____.___ _______  _  _
Inférieur: ____.___   Supérieur: _____.___   Différence: ___.__   Renvois: __
ID: ________ ___ _____ __
===============================================================================
Données pour la même question de chaque membre du ménage       Persnr:  _____
Cases     : _______ _______ _______ _______ _______ _______ _______
  cochées: _______ _______ _______ _______ _______ _______ _______
Réponses  : _____________________________________________________________ __
  écrites: _____________________________________________
          : _____________________________________________
          : _____________________________________________

-Enter---PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12-
        AIDE  HAUT  BAS   <<<<  >>>>  PLUS  +HAUT +BAS  DIFER VALID COMET FIN
E000    xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
```

Écran du recodage de rejets pour une réponse écrite concernant l'origine ethnique quand la sélection de l'activité de codage est 6

```
RECODETO     RECENSEMENT DE LA POPULATION 1996 / CODAGE AUTOMATISÉ      02/09/96
MREJECT1            RECODAGE DE REJETS - ORIGINE ETHNIQUE              13:01:32.1

Réponse écrite à coder                                           Type   Code
SRI LANCA                                                                127

Phrases retournées par CART                           Points  Codes  (S)élect.
SRI LANICA                                             0.669   127       _
SRI LANKA TAMIL                                        0.446   443       _

Coder-id : 12     Nom : PETER                 JOHNSON                30/08/96
ID: 36145611 013 0001 16
------------------------------------------------------------------------------
Données pour la même question de chaque membre du ménage          Persnr:  1
Cases      :
  cochées:

Réponses  : SRI LANCA
 écrites  :
          :
          :
-Enter---PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12-
        AIDE  HAUT  BAS   <<<<  >>>>  PLUS  +HAUT +BAS  DIFER VALID COMET FIN
```

III. Consultation de l'écran

Le codeur doit se familiariser avec les éléments d'information apparaissant à l'écran.

En-têtes	Les en-têtes apparaissent dans les lignes du centre, au haut de l'écran. La première ligne constitue un en-tête général pour le système; à la seconde ligne, on trouve l'activité de codage et la variable avec laquelle on travaille.
Noms de programme et de carte	Les noms de programme (première ligne) et de carte (seconde ligne) sont affichés dans le coin supérieur gauche de chaque écran.
Date et heure	Les date et heure courantes apparaissent dans le coin supérieur droit de chaque écran. La date se trouve à la première ligne et elle est de la forme JJ/MM/AA. À la seconde ligne, on trouve l'heure (forme : HH:MM:SS.S).
Réponse écrite à coder	La réponse écrite qui doit être codée ou différée à plus tard ou marquée comme étant « impossible à coder ».
Liste de phrases et de codes retournée par le CART	Une liste de phrases et codes produite par le CART lors du traitement par lots comme étant des appariements «possibles» pour la réponse écrite à coder. CART est un logiciel qui a été mis au point par la section des systèmes généraux. Ce logiciel effectue le «Codage Automatisé par Reconnaissance de Texte» à partir d'une liste de référence composée de phrases et de codes et appelée «base de données du CART ».
Type	Si ce champ a une valeur de «M », il indique que la réponse écrite à coder fut appariée par le CART avec une phrase ayant une chaîne d'exclusion. *Dans la base de données du CART, les chaînes d'exclusion permettent de stocker plusieurs phrases identiques avec des codes différents.*
Code	Champ d'entrée où le codeur peut inscrire un code.
(S)élect.	Champ d'entrée où le codeur peut sélectionner un code (en tapant S).
ID:PEDEA HHNUM PERSNR CELL	L'identificateur de la personne à coder dont les données sont affichées dans la moitié supérieure de l'écran.

Le numéro PEDEA est l'identification composé de la province, de la circonscription électorale fédérale et du secteur de dénombrement.
Le numéro HHNUM est l'identification d'un ménage. Le numéro de ménage collectif commence par un 9.
Le numéro PERSNR est le rang à l'intérieur du ménage de la personne à coder.
Le numéro CELL est l'identification d'une case cochée ou d'une réponse écrite.

MOITIÉ INFÉRIEURE

Les données pour la même question de chaque membre du ménage sont affichées une à la fois dans la moitié inférieure de l'écran.

Par défaut, les données de la même personne sont affichées dans les moitiés supérieure et inférieure.

Persnr: PERSNR

Le rang à l'intérieur du ménage de la personne dont les données sont affichées dans la moitié inférieure de l'écran.

Cases cochées

Quand une question peut être répondue en cochant des cases du questionnaire du Recensement, les abréviations (jusqu'à 7 caractères) correspondants à chaque case cochée sont listées à l'écran.

Réponses écrites

Quand une question peut être répondue en inscrivant des réponses sur une ou plusieurs lignes du questionnaire du Recensement, ces réponses écrites sont listées à l'écran.

La ligne de commande

La ligne de commande est celle qui se trouve au bas de l'écran et où sont énumérées les touches de fonction en service.

La ligne de message

La ligne de message est la ligne au bas de l'écran où des messages guides et autres sont affichés. Les messages indiquent aux codeurs ce qui devrait être fait. Il faut suivre ces instructions attentivement.

Chaque message est identifié par un code **xnnn** où :
x est une lettre qui indique la catégorie de message et
nnn est un numéro de 001 à 999 qui est attribué à chaque message

Catégories de messages

Il existe trois catégories de messages.

I information : exige une attention, mais aucune intervention
W avertissement : exige une attention et une intervention
E erreur : exige une attention et une intervention immédiates

Lorsqu'un message d'erreur (commençant par un **E**) apparaît, le codeur doit imprimer l'écran et en aviser immédiatement son surveillant.

Le codeur peut consulter le manuel des messages pour obtenir de plus amples détails sur la cause et sur les mesures à prendre.

IV. Utilisation du clavier

On se sert du clavier pour inscrire un code ou une commande. Le codeur doit connaître l'emplacement et la fonction de ces touches.

TOUCHES DU CLAVIER



Les touches du clavier se composent des touches des lettres, des chiffres et des signes de ponctuation, ainsi que de la barre d'espacement. On s'en sert pour taper du texte et des chiffres comme avec une machine à écrire.

Barre d'espacement

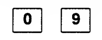
Lorsqu'on appuie sur la barre d'espacement, on introduit dans l'écran un espace qui remplace la valeur précédente.

Ne pas utiliser la barre d'espacement pour positionner le curseur à l'écran.

Répétition d'une touche

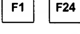
Lorsqu'on appuie sur une touche, on inscrit un caractère une fois. Après une brève pause, si on tient la touche enfoncée, le caractère se répète jusqu'à ce qu'on relâche la touche.

TOUCHES NUMÉRIQUES



Les touches numériques sont un groupe de touches situées du côté droit du clavier et qui ressemble au clavier d'une calculatrice. Ces touches sont pratiques lorsqu'on doit inscrire des caractères numériques.

TOUCHES DE FONCTION



ou PF1 PF24

Chaque touche de fonction est programmée pour exécuter une fonction précise. Selon l'activité de codage qui est effectuée, une touche de fonction est programmée pour être soit en service, soit hors service.

Il y a deux rangées de 12 touches de fonction étalées de part et d'autre du clavier et numérotées de 1 à 24. Les touches de fonction numérotées de 1 à 12 qui sont en service sont affichées à la ligne de commande de l'écran. On peut aussi obtenir une aide interactive pour toutes les touches de fonction.

Les touches de fonction sont **les touches les plus importantes** du système de codage automatisé. La fonction de chacune d'elles sera expliquée dans le présent document.

À l'écran, les touches de fonction sont désignées PF1 à PF24. Sur le clavier, elles peuvent aussi être étiquetées F1 à F24. Ces étiquettes sont interchangeables.

TOUCHES DE CORRECTION

Les touches de correction servent à insérer, à remplacer ou à supprimer des caractères lorsque le curseur se trouve dans un champ d'entrée.

Appuyer



Pour INSÉRER un caractère dans le milieu d'un champ lorsque le curseur se trouve dans un champ d'entrée. Aussi, lorsqu'on appuie sur cette touche, on règle le clavier dans le mode insertion. On doit utiliser la touche «Reset» pour cesser de fonctionner dans le mode insertion.

Appuyer	[a barré]	Pour SUPPRIMER un caractère dans un champ lorsque le curseur se trouve dans un champ d'entrée.
Appuyer	[aaa]	Pour EFFACER tous les caractères à partir de l'emplacement du curseur jusqu'à la fin du champ, lorsque le curseur se trouve dans un champ d'entrée.
Appuyer	[Clr]	Pour ANNULER une fonction qui requiert une confirmation. La clé libellée CLR ou Clear est utilisée pour annuler l'exécution de PF9 (Différer), PF23 (Impossible à coder) ou de PF12 (Fin).
Appuyer	[Reset]	Pour RÉTABLIR le mode insertion et être en mesure de taper des caractères par superimposition dans un champ d'entrée, ou pour REMETTRE À L'ÉTAT INITIAL un clavier bloqué à la suite d'une erreur d'introduction de données. *Il y a erreur d'introduction de données lorsque le codeur tente d'entrer des données dans un champ protégé. Le système émet un bip sonore, bloque le clavier et affiche un «petit bonhomme» dans le coin inférieur gauche de l'écran.*
TOUCHES DE DÉPLACEMENT DU CURSEUR		Le curseur est un bloc clignotant qui indique l'endroit où l'on peut insérer des données. Les touches de déplacement servent à déplacer le curseur sur l'écran sans toucher à aucun des éléments d'information qui y sont affichés.
Appuyer	[↵]	La touche Retour amène le curseur au champ d'entrée suivant dans le même écran, s'il y a lieu.
Appuyer	[→|]	La touche de Tabulation avant amène le curseur au premier caractère du champ d'entrée suivant. Le curseur retourne au premier champ d'entrée après avoir atteint le dernier champ d'entrée.
Appuyer	[Enter]	Les codeurs se servent de la touche «Enter» pour entrer dans le système de codage automatisé et pour sortir d'un écran d'aide. *La touche «Enter» n'est pas une touche en service pour les activités de codage; par conséquent, on ne doit pas l'utiliser pendant le codage d'une réponse écrite.*
Appuyer	[←]	La touche de Rappel arrière déplace le curseur d'une position vers la gauche dans le champ d'entrée.
Appuyer	[|←]	La touche de Tabulation arrière amène le curseur au premier caractère d'un champ d'entrée, ou au champ d'entrée précédent, s'il y a lieu.
Appuyer	[↑] [←] [↓] [→]	Chacune des touches avec flèche déplace le curseur dans le sens de la flèche. Le curseur revient au début de l'écran lorsqu'il arrive sur le bord (gauche, droit, supérieur ou inférieur) de l'écran.

TOUCHE D'IMPRESSION

Le codeur peut être appelé à imprimer un écran pour soumettre un problème à son surveillant.

Appuyer 

La touche «Print» permet de transmettre les renseignements affichés sur l'écran à l'imprimante reliée au poste d'affichage pour fin d'impression.



V. Comment obtenir de l'aide interactive

Les codeurs ont facilement accès à des écrans d'aide pour obtenir de l'assistance interactive.

Appuyer 

Pour faire apparaître un menu d'aide qui énumère tous les sujets pour lesquels des renseignements sont accessibles.

Inscrire un **?** pour le sujet d'intérêt.

Utiliser la touche de tabulation avant ou arrière pour positionner le curseur vis-à-vis du sujet d'intérêt, inscrire un **?** et appuyer sur «Enter» pour obtenir les renseignements.

Menu d'aide après avoir appuyé PF1 pendant le codage expert

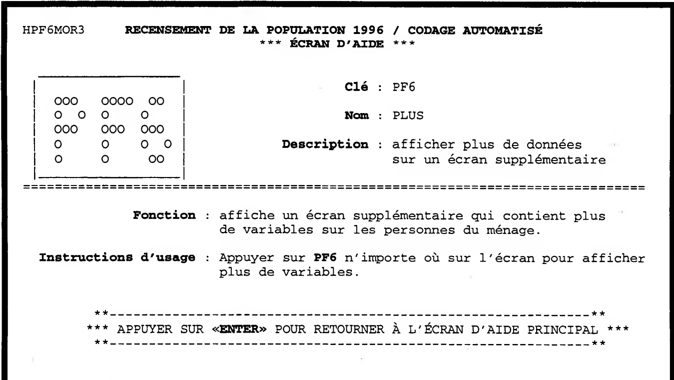
```
HEXPERT1        RECENSEMENT DE LA POPULATION 1996 / CODAGE AUTOMATISÉ
                                 CODAGE EXPERT
                              ** ÉCRAN D'AIDE **
               Renseignements disponibles sur les sujets suivants:

1.  Emploi de l'écran de saisie    _ | 3.  Questions et abréviations
                                     |       Lien avec la personne 1      _
2.  Emploi des clés-PF               |       Langues                      _
 PF1   AIDE    _   PF17  RAPCART   _ |       Lieu de naissance            _
 PF2   HAUT    _   PF18  HISTORIQ  _ |       Citoyenneté                  _
 PF3   BAS     _   PF19  MULTI     _ |       Origine ethnique             _
 PF4   <<<<    _   PF20  CART      _ |       Groupe de population         _
 PF5   >>>>    _   PF22  TRANSLA   _ |       Mobilité                     _
 PF6   PLUS    _   PF23  NOCODE    _ |       Scolarité                    _
 PF7   +HAUT   _                     |       Indien inscrit               _
 PF8   +BAS    _                     |       Industrie/Occupation         _
 PF9   DIFER   _                     |       Année d'immigration          _
 PF10  VALID   _                     |
 PF11  COMET   _                     |
 PF12  FIN     _                     |                 (? pour sélectionner)
            **--------------------------------------------------------**
          *** APPUYER SUR «ENTER» POUR RETOURNER À L'ÉCRAN DE SAISIE ***
            **--------------------------------------------------------**
```

Voici trois exemples d'écrans d'aide.

⇒ Consulter la liste de tous les écrans de codage pour obtenir des exemples de tous les écrans d'aide qui sont accessibles sur plus de 30 sujets différents.

Aide concernant l'utilisation de la touche de fonction PF après avoir inscrit un ? vis-à-vis la touche de fonction PF6



```
HPF6MOR3      RECENSEMENT DE LA POPULATION 1996 / CODAGE AUTOMATISÉ
                          *** ÉCRAN D'AIDE ***

 _______________
|               |                    Clé : PF6
| OOO  OOOO  OO |
| O  O O     O  |                    Nom : PLUS
| OOO  OOO  OOO |
| O    O    O  O|            Description : afficher plus de données
| O    O     OO |                          sur un écran supplémentaire
|_______________|
==============================================================================

              Fonction : affiche un écran supplémentaire qui contient plus
                         de variables sur les personnes du ménage.

  Instructions d'usage : Appuyer sur PF6 n'importe où sur l'écran pour afficher
                         plus de variables.

        **-----------------------------------------------------------**
       *** APPUYER SUR «ENTER» POUR RETOURNER À L'ÉCRAN D'AIDE PRINCIPAL ***
        **-----------------------------------------------------------**
```

Aide concernant une question et ses abréviations après avoir inscrit un ? vis-à-vis Groupe de population

```
HPF6MOR3      RECENSEMENT DE LA POPULATION 1996 / CODAGE AUTOMATISÉ
                                *** ÉCRAN D'AIDE ***

                              Questions et Abréviations

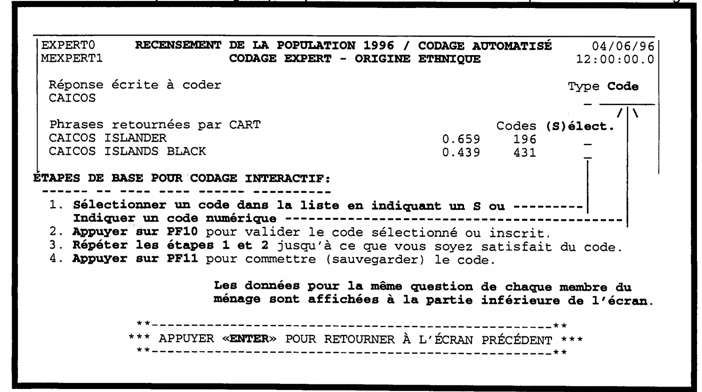
Question:            19. GROUPE DE POPULATION
                     Cette personne est-elle un:

Explications:        Ces renseignements servent de fondement à des programmes qui
                     donnent à chacun une chance égale de participer à la vie
                     sociale, culturelle et économique du Canada.

Abréviations:
AME_LAT:  Latino-Américain                      BLANC   :
JAPONAI:  Japonais                              CHINOIS:
PHILIPN:  Philippin                             CORÉEN  :
NOIR   :  (p. ex., Africain, Haïtien, Jamaïquain, Somalien)
S. ASIE:  Sud-Asiatique (p. ex., Indien de l'Inde, Pakistanais, Pendjabi, Sri-
          Lankais)
ASIE SE:  Asiatique du Sud-Est (p. ex., Cambodgien, Indonésien, Laotien,
          Vietnamien)
ARAB/AO:  Arabe/Asiatique occidental, (p. ex., Arménien, Egyptien, Libanais,
          Marocain)

             **-----------------------------------------------------**
            *** APPUYER «ENTER» POUR RETOURNER À L'ÉCRAN PRÉCÉDENT ***
             **-----------------------------------------------------**
```

Aide concernant l'emploi du codage expert après avoir inscrit un ? vis-à-vis l'emploi de l'écran de codage



```
EXPERT0     RECENSEMENT DE LA POPULATION 1996 / CODAGE AUTOMATISÉ        04/06/96
MEXPERT1                CODAGE EXPERT - ORIGINE ETHNIQUE                12:00:00.0

 Réponse écrite à coder                                              Type Code
 CAICOS                                                               _  ______
                                                                          / | \
 Phrases retournées par CART                              Codes (S)élect.
 CAICOS ISLANDER                                  0.659     196      _
 CAICOS ISLANDS BLACK                             0.439     431      _

ÉTAPES DE BASE POUR CODAGE INTERACTIF:
 ------ -- ---- ---- ------ ----------
  1. Sélectionner un code dans la liste en indiquant un S ou ---------
     Indiquer un code numérique ----------------------------------------
  2. Appuyer sur PF10 pour valider le code sélectionné ou inscrit.
  3. Répéter les étapes 1 et 2 jusqu'à ce que vous soyez satisfait du code.
  4. Appuyer sur PF11 pour commettre (sauvegarder) le code.

                      Les données pour la même question de chaque membre du
                      ménage sont affichées à la partie inférieure de l'écran.

             **-----------------------------------------------------**
            *** APPUYER «ENTER» POUR RETOURNER À L'ÉCRAN PRÉCÉDENT ***
             **-----------------------------------------------------**
```

VI. Comment afficher les réponses des membres du ménage

Dans le cas de certaines activités de codage, il est possible d'afficher pour chaque membre du ménage les réponses cochées et écrites pour la même variable (question).

Appuyer **PF2** — Pour défiler vers le **HAUT** dans la liste des membres d'un ménage pour afficher les renseignements concernant la personne précédente dans la moitié inférieure de l'écran.

Appuyer **PF3** — Pour défiler vers le **BAS** dans la liste des membres d'un ménage pour afficher les renseignements concernant la personne suivante dans la moitié inférieure de l'écran.

Lorsqu'il n'existe des données que pour un seul membre du ménage, on obtient les renseignements sur la même personne lorsqu'on appuie sur la touche PF2 ou PF3.

Lorsque les renseignements sur le dernier membre du ménage sont affichés et qu'on appuie sur la touche PF3, le système nous ramène au premier membre du ménage.

Lorsque les renseignements sur le premier membre du ménage sont affichés et qu'on appuie sur la touche PF2, le système nous ramène au dernier membre du ménage.

Écran de codage expert après avoir appuyé sur PF3 pour afficher le prochain membre du ménage

```
EXPERETO     RECENSEMENT DE LA POPULATION 1996 / CODAGE AUTOMATISÉ     02/09/96
MEXPERT3                 CODAGE EXPERT - ORIGINE ETHNIQUE            14:23:12.5

Réponse écrite à coder                                             Type  Code
GUIANA                                                             __________

Phrases retournées par CART                                Points  Codes  (S)élect.
BRITISH GUIANA                                              0.676   193      _
DUTCH GUIANA                                                0.676   220      _

Inférieur:  0.000  Supérieur:  0.000  Différence:  0.00  Renvois:  0
ID: 32019600 111 0001 16
==============================================================================
Données pour la même question de chaque membre du ménage       Persnr:      2
Cases     :
  cochées:

Réponses  : DUTCH GUIANA
 écrites  :
          :
          :

-Enter---PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12-
         AIDE  HAUT  BAS   <<<<  >>>>  PLUS  +HAUT +BAS  DIFER VALID COMET FIN
```

VII. Comment faire défiler les champs des réponses

Les renseignements à afficher pour un champ peuvent, dans certains cas, dépasser la taille de la fenêtre pour ce champ. Cette fonction permet de faire défiler la réponse vers la gauche ou vers la droite.

Appuyer **PF4** — Pour **FAIRE DÉFILER VERS LA GAUCHE** les champs sur l'écran où l'on voit un < ou un < > à la droite de chaque champ.

Appuyer **PF5** — Pour **FAIRE DÉFILER VERS LA DROITE** les champs sur l'écran où l'on voit un **>** ou un < > à la droite de chaque champ.

Écran de codage expert avec champs de réponses à faire défiler

```
EXPERETO      RECENSEMENT DE LA POPULATION 1996 / CODAGE AUTOMATISÉ     02/09/96
MEXPERT3                   CODAGE EXPERT - ORIGINE ETHNIQUE            14:23:12.5

Réponse écrite à coder                                                 Type  Code
ALL MY ANCESTORS ARE FROM DIFFERENT COUNTRIES ACROSS SOUTHERN E >      ________

Phrases retournées par CART                             Points  Codes  (S)élect.
SOUTHERN EUROPE                                         21.491   083      _
SOUTHERN RHODESIA                                        0.062   174      _


Inférieur:   0.000   Supérieur:   0.000   Différence:   0.00  Renvois:   0
ID: 35011362 135 0004 16
================================================================================
Données pour la même question de chaque membre du ménage       Persnr:       4
Cases     :
  cochées:

Réponses  : ALL MY ANCESTORS ARE FROM DIFFERENT COUNTRIES ACROSS SOUTHERN E  >
 écrites  :
          :
          :

-Enter---PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12-
         AIDE  HAUT   BAS  <<<<  >>>>  PLUS  +HAUT  +BAS DIFER VALID COMET FIN
```

Écran de codage expert après avoir appuyé PF5 pour faire défiler les champs de réponses vers la droite

```
EXPERETO      RECENSEMENT DE LA POPULATION 1996 / CODAGE AUTOMATISÉ     02/09/96
MEXPERT3               CODAGE EXPERT - ORIGINE ETHNIQUE                 14:23:12.5

Réponse écrite à coder                                                 Type  Code
UROPE                                                             <      ________

Phrases retournées par CART                                 Points  Codes  (S)élect.
SOUTHERN EUROPE                                             21.491   083      _
SOUTHERN RHODESIA                                            0.062   174      _


Inférieur:  0.000  Supérieur:  0.000  Différence:  0.00  Renvois:  0
ID: 35011362 135 0004 16
==============================================================================
Données pour la même question de chaque membre du ménage        Persnr:      4
Cases    :
  cochées:

Réponses : UROPE                                                            <
 écrites :
         :
         :

-Enter---PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12-
        AIDE  HAUT  BAS   <<<<  >>>>  PLUS  +HAUT +BAS  DIFER VALID COMET FIN
```

VIII. Comment afficher des renseignements additionnels

Pendant le codage, un codeur peut afficher des écrans additionnels de renseignements au sujet de la personne dont on doit coder les réponses.

Lorsqu'un codeur en généralités (niveau 1) effectue le contrôle de qualité des codes du système, la touche PF6 n'est pas en service. On demande au codeur de simuler et d'évaluer la méthode de codage du système sans qu'il y ait un biais causé par les renseignements additionnels au sujet du répondant. Cette restriction n'est pas applicable aux codeurs experts (niveau 2).

Appuyer **PF6**

Pour afficher **PLUS** de variables concernant la personne dont on doit coder les réponses sur des écrans supplémentaires.

Qu'est ce qui est affiché?

L'écran des données culturelles apparaît lorsqu'on appuie sur la touche PF6 pendant le codage de toutes les variables, sauf les variables «Mobilité» et «Principal domaine d'études».

L'écran du principal domaine d'études apparaît lorsqu'on appuie sur la touche PF6 pendant le codage de la variable «Principal domaine d'études».

L'écran de la mobilité apparaît lorsqu'on appuie sur la touche PF6 pendant le codage de la variable «Mobilité» ou lorsqu'on appuie sur la touche PF12 à partir de l'écran des données culturelles pendant le codage des variables «Bande indienne/Première nation» ou «Langues».

Chaque réponse écrite est affichée telle qu'elle a été saisie du questionnaire du recensement.

Les réponses cochées sont affichées dans l'ordre qu'elles apparaissent dans le questionnaire du recensement. Des abréviations (jusqu'à 7 caractères) sont utilisées pour chaque réponse cochée. Pour la liste des abréviations des réponses cochées par question, utiliser la touche d'aide (PF1) ou voir page 65.

Touches PF en service sur les écrans supplémentaires

Les touches PF suivantes sont en service lorsqu'un écran supplémentaire est affiché.

Appuyer	PF1	Pour afficher un menu d'**AIDE** qui énumère les sujets pour lesquels des renseignements sont accessibles. L'un de ces sujets consiste en les abréviations utilisées pour afficher les réponses cochées.
Appuyer	PF2	Pour défiler vers le **HAUT** dans la liste des membres d'un ménage pour afficher à l'écran les renseignements concernant la personne précédente.
Appuyer	PF3	Pour défiler vers le **BAS** dans la liste des membres d'un ménage pour afficher à l'écran les renseignements concernant la personne suivante.
Appuyer	PF4	Pour **FAIRE DÉFILER VERS LA GAUCHE** les champs des réponses écrites où l'on voit un < ou un < > à la droite de chaque champ.
Appuyer	PF7	Pour **FAIRE DÉFILER VERS LA DROITE** les champs des réponses cochées où l'on voit un > ou un < > à la droite de chaque champ.
Appuyer	PF12	Pour **SORTIR/FIN** de l'écran supplémentaire et passer à l'étape suivante.

*Lorsque la réponse écrite à coder se rapporte à la variable «Bande indienne/Première Nation» ou «Langues», un deuxième écran apparaît lorsqu'on appuie sur la touche **PF12** à partir du premier écran. Appuyer de nouveau sur la touche **PF12** pour retourner à l'écran de codage.*

Écran des données Culturelles obtenu après avoir appuyé sur PF6 pendant le codage de toutes les variables, sauf les variables Mobilité et Principal domaine d'études

```
        RECENSEMENT DE LA POPULATION 1996 / CODAGE AUTOMATISÉ        23/09/96
 MCULTRL3                        CULTURELLE                          16:17:23.2

                     Réponses écrites et cases à cocher
Lien avec pers1 : FLS/FIL _____________________________________
Lang officielle : ANGLSEUL _______ _______ _______   Date-nai: 12/06/54 Sexe: M
Lang non-offic  : __________________________________________ _______
                : __________________________________________
                : __________________________________________
Lang parlée     : __________________________________________ ANGLAIS _______
Lang maternelle : __________________________________________ ANGLAIS _______
Lieu-naissance  : _____________________________________ _______
Citoyenneté     : _______________________________________________ CANNAIS _______
Immigrant reçu  : ___     Année-immigratn : ____
Orig ethnique   : ENGLISH ANCESTORS_____ __ ______________________ __
                : _______________________ __ ______________________ __
Grpe de la pop  : ______________________________________________ BLANC _______
              : _______ _______ _______ _______ _______ _______ _______ _______ _______
Type autochtone : _______   Indien Inscrit: NON   Sur/Hors=réserve: ____
Bande indienne  : _______ _______ ____________________________________________
ID: 36145611 113 0002

-Enter---PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12-
         AIDE  HAUT  BAS   <<<<  >>>>                                      FIN
```

Écran du Principal domaine d'études obtenu après avoir appuyé sur PF6 pendant le codage de la variable Principal domaine d'études

```
 NDISMFS  RECENSEMENT DE LA POPULATION 1996 / CODAGE AUTOMATISÉ       21/12/96
 MMFS3                 PRINCIPAL DOMAINE D'ÉTUDES                     13:17:23.3
                                                   Nombre d'années
    Études secondaires/primaires :  _______                  12
           Études universitaires :  _______  _______         02
  Autres études post-secondaires :  AUCUNE    _______          __
                    Fréquentation :  NON____  _______  _______
     Diplôme, certificat ou degré :  CEETSEC  BACCALA  _______  _______
                                    _______  _______  _______  _______
                                    _______  _______

                        Industrie :  7751  OFFICES OF ARCHITECTS            __
                       Occupation :  4195  PERSONNEL CLERKS                 __

Principal domaine d'études  :  ADMINISTRATION                              __
                            :  _______
     Lien avec personne 1   :  MAR/FEM
                            :  ____________________________________________
         Date de naissance  :  10/04/49         Sexe :  M
 ID: 35016203 107 0003

-Enter---PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12-
         AIDE  HAUT  BAS   <<<<  >>>>                                      FIN
```

Écran de la Mobilité obtenu après avoir appuyé sur PF6 pendant le codage de la variable Mobilité, ou après avoir appuyé sur PF12 à partir de l'écran des données Culturelles pendant le codage des variables Bande Indienne/Première Nation ou Langues

```
NDISMOB  RECENSEMENT DE LA POPULATION 1996 / CODAGE AUTOMATISÉ        21/10/96
MMOBLTY3                          MOBILITÉ                           11:34:42.1

             IL Y A 1 AN
               Au Canada : MEMEADR
                         : ___________________________________
 À l'extérieur du Canada : _______
                         : ___________________________________

            Il Y A 5 ANS
               Au Canada : AUTPRTE
                         : NEPAWA, ONTARIO
 À l'extérieur du Canada : _______
                         : ___________________________________

    Lien avec personne 1 : PERSON1
                         : _____________________________________________

       Date de naissance : 31/05/60          Sexe: M

ID: 35010163 055 0001

-Enter---PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12-
         AIDE  HAUT  BAS                                                   FIN
```

IX. Comment faire défiler la liste retournée par le CART

Pour chaque réponse écrite que le système ne peut pas coder, CART produit une liste d'au plus dix phrases et codes pour aider le codeur pendant le codage interactif. En raison de la taille de l'écran, seulement trois de ces phrases et codes retournés par le CART peuvent être affichés à la fois. Cette fonction permet de faire remonter et descendre la liste retournée par le CART de part et d'autre de la fenêtre sur l'écran.

Appuyer 

Pour **FAIRE DÉFILER VERS LE HAUT** la liste des phrases et codes retournée par le CART lorsqu'il y a un signe + vis-à-vis de la première inscription dans ces champs.

Appuyer PF8

Pour **FAIRE DÉFILER VERS LE BAS** la liste des phrases et codes retournée par le CART lorsqu'il y a un signe + vis-à-vis de la dernière inscription dans ces champs.

Les phrases apparaissent **par ordre du nombre de points obtenus.** Toutes les phrases et les codes retournés par le CART ont un pointage plus grand que la limite inférieure utilisée pour générer la liste produite par le CART soit en lots ou en direct.

Un codeur expert a l'option d'interroger interactivement la base de données du CART pour obtenir une liste qui est plus récente ou plus longue. Voir page 32 pour en savoir plus sur PF20.

Le codeur devrait faire défiler toute la liste des phrases et codes retournée par le CART au moins une fois avant de prendre une décision afin d'attribuer le code qui correspond le mieux à la réponse écrite.

Écran de codage expert avec une liste retournée par CART à faire défiler

```
EXPERETO     RECENSEMENT DE LA POPULATION 1996 / CODAGE AUTOMATISÉ    02/09/96
MEXPERT3                CODAGE EXPERT - ORIGINE ETHNIQUE             14:23:12.5

Réponse écrite à coder                                              Type  Code
SOUTH WEST AMERICA                                                  ________

Phrases retournées par CART                              Points  Codes  (S)élect.
SOUTH AMERICA                                             3.349   220       _
INCAS SOUTH AMERICA                                       2.232   210       _
AMERICA                                                   0.621   230       _  +
Inférieur:   0.000   Supérieur:   0.000   Différence:     0.00  Renvois:   0
ID: 35011362 135 0004 16
==============================================================================
Données pour la même question de chaque membre du ménage       Persnr:      4
Cases     :
  cochées:

Réponses : SOUTH WEST AMERICA
 écrites :
         :
         :

-Enter---PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12-
        AIDE  HAUT  BAS   <<<<  >>>>  PLUS  +HAUT +BAS  DIFER VALID COMET FIN
```

Écran de codage expert après avoir appuyé sur PF8 pour faire défiler vers le bas la liste retournée par CART

```
EXPERETO     RECENSEMENT DE LA POPULATION 1996 / CODAGE AUTOMATISÉ    02/09/96
MEXPERT3                CODAGE EXPERT - ORIGINE ETHNIQUE             14:23:12.5

Réponse écrite à coder                                              Type  Code
SOUTH WEST AMERICA                                                  ________

Phrases retournées par CART                             Points  Codes  (S)élect.
WEST FRANCONIAN                                           0.151   021       _  +
WEST GERMAN                                               0.151   024       _
WEST EUROPE                                               0.151   083       _  +
Inférieur:   0.000   Supérieur:   0.000   Différence:     0.00  Renvois:   0
ID: 35011362 135     4 16
==============================================================================
Données pour la même question de chaque membre du ménage       Persnr:      4
Cases     :
  cochées:

Réponses : SOUTH WEST AMERICA
 écrites :
         :
         :

-Enter---PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12-
        AIDE  HAUT  BAS   <<<<  >>>>  PLUS  +HAUT +BAS  DIFER VALID COMET FIN
```

X. Appel ou rappel du CART

Le **CART** est un logiciel qui effectue le "**C**odage **A**utomatisé par **R**econnaissance de **T**exte" à partir d'une liste de référence de phrases et de codes appelée la base de données du CART. Un codeur expert peut interroger interactivement la base de données du CART afin d'obtenir une liste plus récente ou plus exhaustive.

Appuyer	PF17	Pour **RAPPELER** la liste retournée par le CART produite au départ lors du traitement par lots des réponses écrites. Cette liste apparaît par défaut dès l'entrée d'un écran de codage général ou de codage expert.
Appuyer	PF20	Pour **APPELER CART** interactivement à l'aide de nouveaux paramètres d'appariement et obtenir une nouvelle liste de phrases et de codes du CART pour une réponse écrite.

Paramètres du CART

Le codeur doit fournir des paramètres d'appariement au CART avant d'appuyer sur PF20 pour limiter la recherche.

Limite inférieure :	Les phrases ayant un pointage plus grand que la limite inférieure sont considérées comme des appariements possibles.
valeurs :	0 à 9999.999 et doit être égale ou inférieure à la limite supérieure.
Limite supérieure :	Les phrases ayant un pointage plus grand que la limite supérieure sont considérées comme des appariements « gagnants ».
valeurs :	0.0001 à 99999.99 et doit être égale ou supérieure à la limite inférieure et différente de 0.
Différence en pourcentage :	Utilisée pour déterminer l'appariement « gagnant » lorsque plusieurs phrases ont un pointage plus grand que la limite supérieure.
valeurs :	0.01 à 999.99
Renvois :	Nombre maximum de phrases retournées par le CART.
valeurs :	1 à 10

Écran de codage expert après avoir appuyé sur PF20 pour appeler le CART avec de nouveaux paramètres

```
EXPERETO     RECENSEMENT DE LA POPULATION 1996 / CODAGE AUTOMATISÉ      02/09/96
MEXPERT3                  CODAGE EXPERT - ORIGINE ETHNIQUE             14:23:12.5

Réponse écrite à coder                                                Type  Code
SOUTH WEST AMERICA
                                                                           ______

Phrases retournées par CART                              Points  Codes  (S)élect.
SOUTH AMERICA                                             3.349   220       _



Inférieur:   3.0     Supérieur:   5.0     Différence:   1.0   Renvois:  10
ID: 35011362 135 0004 16
===============================================================================
Données pour la même question de chaque membre du ménage       Persnr:       4
Cases     :
  cochées:

Réponses  : SOUTH WEST AMERICA
 écrites  :
          :
          :

-Enter---PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12-
         AIDE  HAUT  BAS   <<<<  >>>>  PLUS  +HAUT +BAS  DIFER VALID COMET FIN
```

Lorsqu'on appuie sur PF20 pour l'exemple ci-dessus, l'appariement possible SOUTH AMERICA est affiché parce que son pointage (3.349) est supérieur à la limite inférieure. La prochaine phrase possible INCAS SOUTH AMERICA et son code 210 n'est pas affichée parce que son pointage (2.232) est plus petite que la limite inférieure.

⇒ Pour plus d'information au sujet du CART, consulter le guide intitulé « User Documentation – Automated Coding by Text Recognition – version 1.07, Research & General System section ».

Emploi sélectif d'appel interactif au CART

Pendant le codage expert, le codeur doit utiliser PF20 (appel interactif au CART) avec discernement car cette fonction est coûteuse surtout lorsqu'elle est exécutée interactivement durant les heures de forte demande à l'ordinateur central. Pour un emploi efficace de cette fonction, un codeur expert doit maîtriser les méthodes d'analyse de syntaxe et d'appariement du CART. Quelques recommandations suivent pour minimiser les appels interactifs inutiles du CART.

Paramètres d'appariement du CART lors du traitement par lots

Pour chaque variable, on doit connaître les valeurs des paramètres d'appariement utilisées lors du traitement par lots pour générer la liste produite par le CART. Cette information servira à déterminer les valeurs des paramètres d'appariement à utiliser pour appeler le CART interactivement.

Quand la liste de CART peut ne pas être à jour	Il est recommandé d'appeler le CART interactivement quand le message suivant est affiché **après avoir vérifié** que la liste retournée par le CART **n'est** effectivement **plus actuelle**. Le codeur doit obtenir un rapport des mises à jour qui ont été apportées à la base de données du CART. Pour rafraîchir la liste de CART, il est recommandé d'utiliser les **mêmes** paramètres d'appariement que ceux utilisés lors du traitement par lots pour appeler le CART interactivement. I126 LISTE DE CART PEUT NE PAS ÊTRE À JOUR. BASE DE CART A ÉTÉ MODIFIÉE.
Quand la base de données du CART n'a **pas** été modifiée	Il n'est pas recommandé d'appeler le CART interactivement de nouveau: - quand la valeur de la limite inférieure pour produire la liste du CART est 0; tous les appariements possibles ont déjà été retournés; ou - quand la réponse écrite tient en un seul mot (appariement direct); ou - pendant le contrôle de qualité du codage expert par le système.
Quand aucun résultat n'est retourné par le CART	Il n'est pas recommandé d'appeler le CART interactivement quand le message suivant est affiché à moins d'utiliser des valeurs **différentes** pour les paramètres d'appariement que ceux utilisés lors du traitement par lots. I026 LE SYSTÈME N'A PAS FOURNI DE RÉSULTATS DE CART.
Paramètres du CART	La meilleure combinaison de paramètres pour l'appariement indirect varie selon la réponse à coder et la base de données du CART qui est utilisée. Dans ce système, aucune valeur n'est fournie par défaut. Si vous décidez d'appeller le CART interactivement et n'avez aucune idée quelles valeurs utiliser pour les paramètres d'appariement du CART, la combinaison suivante produira une liste exhaustive de phrases possibles et est suggérée comme point de départ.

Limite inférieure :	0	(ou valeur très basse)
Limite supérieure :	99999.99	(ou valeur très haute)
Différence :	999.99	(valeur maximale)
Renvois :	10	(valeur maximale)

XI. Comment afficher l'historique du codage

Pendant le codage expert, le codeur peut afficher un écran supplémentaire de l'historique du codage d'une réponse écrite. Cet écran fournit des renseignements utiles lors du contrôle de qualité du codage.

Appuyer **PF18** — Pour afficher sur un écran supplémentaire de l'**HISTORIQUE DU CODAGE** d'une réponse écrite.

Qu'est ce qui est affiché? — La réponse écrite à coder est affichée avec **jusqu'à trois (3) codes** attribués à différents niveaux de codage ainsi que la description type de chaque code. Les codeurs qui ont attribués ces codes sont identifiés de même que la date à laquelle chaque code a été attribué.

Un **code système** ou **code manuel** est affiché selon que la réponse écrite a été initialement codée par le système ou par un codeur généraliste.

Un code manuel de -3 indique que la réponse écrite a été référée à un codeur expert; et par conséquent est exclus du contrôle de qualité.

Un **1er code CQ** est affiché si un code a été attribué à la réponse de façon indépendante par un codeur généraliste lors du premier contrôle de qualité du codage.

Un **2ième code CQ** est affiché si un code a été attribué à la réponse de façon indépendante par un codeur généraliste lors du deuxième contrôle de qualité du codage.

Un 1er ou 2ième code CQ de -3 indique que la réponse écrite a été référée à un codeur expert lors du contrôle de qualité du codage. Le nombre de réponses référées par chaque codeur généraliste est étroitement surveillé.

Touches PF en service pour écran historique

Les touches PF suivantes sont en service lorsque l'écran de l'historique de codage est affiché.

Appuyer **PF4** — Pour **FAIRE DÉFILER VERS LA GAUCHE** les champs d'une réponse écrite ou d'une description type de code où il y a un < ou <> à la droite de chaque champ.

Appuyer 

— Pour **FAIRE DÉFILER VERS LA DROITE** les champs d'une réponse écrite ou d'une description type de code où il y a un > ou <> à la droite de chaque champ.

Appuyer 

— Pour mettre **FIN** et sortir de l'écran de l'historique de codage.

Écran de l'historique du codage d'une réponse après avoir appuyé sur PF18

```
NHISTORY      RECENSEMENT DE LA POPULATION 1996 / CODAGE AUTOMATISÉ     03/10/96
MHISTRY3           CODAGE EXPERT - ORIGINE ETHNIQUE                     12:45:23.1

Réponse écrite: PAYS DE GALES

Code système : 004             Type : _                                01/10/96
Description  : GALLOIS

Code manuel  : ________   ID Codeur : ___   Nom : _______________  _____________
Description  :


1er code CQ  : -3         ID Codeur : 32    Nom : JOHN             PETERSON
Description  :

                                                                  02/10/96
2ième code CQ: 013        ID Codeur : 10    Nom : ANDREE           BLAIS
Description  : FRANCAIS
                                                                  03/10/96
ID: 32110003 123 0002 16

-Enter---PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12-
                           <<<<  >>>>                                      FIN
```

XII. Lorsqu'on est prêt à prendre une décision

Le codeur expert doit ultimement attribuer un code **final** à la réponse écrite. Il peut différer à plus tard le codage des réponses difficiles à résoudre pour lesquelles des recherches sont nécessaires.

Voici un aperçu des options qui sont offertes lorsque le codeur expert est prêt à prendre un décision. Les instructions détaillées pour chaque activité de codage sont présentées aux pages 51 à 65.

*Le code attribué par un codeur expert à une réponse écrite est **final**; il n'est jamais soumis au contrôle de qualité.*

Appuyer **PF9**

Pour **DIFFÉRER** le codage d'une réponse à coder à plus tard.
N'importe lequel des codeurs experts devra ultimement coder la réponse.
Appuyer de nouveau PF9 pour confirmer la décision de différer le codage.
Appuyer sur la touche CLR pour annuler la décision.

Appuyer **PF10**

Pour **VALIDER** le code qui a été choisi ou inscrit en demandant au système d'afficher dans la ligne de message au bas de l'écran la description type correspondant au code.

Lorsque le code n'est pas valide ou lorsque sa description type ne convient pas pour la réponse écrite, le codeur doit sélectionner ou inscrire un nouveau code jusqu'à ce qu'il soit convaincu qu'il s'agit d'un code approprié.

Appuyer **PF11**

Pour **COMMETTRE** le code qui a été sélectionné ou inscrit pour une réponse écrite. Un code doit toujours être validé (PF10) avant d'être sauvegardé (PF11).

Appuyer **PF22**

Pour **TRADUIRE** la description type d'un code apparaissant dans la ligne message au bas de l'écran.

Par défaut, tous les champs et messages apparaissent dans la langue officielle du codeur; toutefois, la réponse écrite à coder peut être en français, en anglais ou dans n'importe quelle autre langue. La description type du code peut être traduite dans l'autre langue officielle afin de valider un code pour une réponse écrite.

Appuyer **PF23**

Pour déclarer qu'une réponse écrite est **IMPOSSIBLE À CODER**; un code ayant la valeur de -2 est attribué à la réponse écrite.
Appuyer de nouveau PF23 pour confirmer la décision de déclarer impossible à coder.
Appuyer sur la touche CLR pour annuler la décision.

Écran de codage expert après avoir appuyé sur PF9 pour différer le codage à plus tard

```
EXPERETO     RECENSEMENT DE LA POPULATION 1996 / CODAGE AUTOMATISÉ     02/09/96
MEXPERT3                 CODAGE EXPERT - ORIGINE ETHNIQUE              14:23:12.5

Réponse écrite à coder                                              Type  Code
CAICOS
                                                                    ________

Phrases retournées par CART                            Points  Codes  (S)élect.
CAICOS ISLANDER                                         0.659   196       _
CAICOS ISLANDS BLACK                                    0.439   431       _


Inférieur:   0.000   Supérieur:   0.000   Différence:   0.00  Renvois:   0
ID: 31510213 033 0002 16
==============================================================================
Données pour la même question de chaque membre du ménage       Persnr:       2
Cases     :
  cochées:

Réponses : CAICOS
 écrites :
         :
         :

-Enter---PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12-
        AIDE  HAUT  BAS   <<<<  >>>>  PLUS  +HAUT +BAS  DIFER VALID COMET FIN
I049 FAITES PF9 DE NOUVEAU, OU FAITES CLR POUR CANCELLER.
```

Lorsqu'on appuie sur PF23 pour indiquer qu'une réponse écrite est impossible à coder, l'écran est le même que celui qui est illustré ci-dessus; seule la ligne de message est différente.

I118 FAITES PF23 DE NOUVEAU, OU FAITES CLR POUR CANCELLER.

Écran de codage expert après avoir appuyé sur PF10 pour valider le code inscrit - le code valide est 013

```
EXPERETO     RECENSEMENT DE LA POPULATION 1996 / CODAGE AUTOMATISÉ     02/09/96
MEXPERT3                 CODAGE EXPERT - ORIGINE ETHNIQUE             14:23:12.5

Réponse écrite à coder                                               Type  Code
FRENCH                                                                      207

Phrases retournées par CART                             Points  Codes  (S)élect.



Inférieur:   0.000   Supérieur:   0.000   Différence:   0.00  Renvois:   0
ID: 33115611 013 0001 16
===============================================================================
Données pour la même question de chaque membre du ménage         Persnr:     1
Cases    :
  cochées:

Réponses : FRENCH
 écrites :
         :
         :
-Enter---PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12-
        AIDE  HAUT  BAS   <<<<  >>>>  PLUS  +HAUT +BAS  DIFER VALID COMET FIN
W028 INSCRIRE UN CODE.  CODE INSCRIT N'EST PAS VALIDE.
```

Écran de codage expert après avoir appuyé sur PF10 pour valider un code choisi dans la liste retournée par le CART

```
EXPERETO     RECENSEMENT DE LA POPULATION 1996 / CODAGE AUTOMATISÉ     02/09/96
MEXPERT3                 CODAGE EXPERT - ORIGINE ETHNIQUE             14:23:12.5

Réponse écrite à coder                                               Type  Code
INDIENNE                                                                   242
Phrases retournées par CART                             Points  Codes  (S)élect.
INDIENNE ASIE                                            1.322  122        _
INDIENNE BANDE                                           1.322  242        _
INDIENNE DE L'OUEST NOIR                                 0.528  434        _
Inférieur:   0.000   Supérieur:   0.000   Différence:   0.00  Renvois:   0
ID: 32110003 123 0002 16
===============================================================================
Données pour la même question de chaque membre du ménage        Persnr:      2
Cases    :
  cochées:

Réponses : INDIENNE
 écrites :
         :
         :
-Enter---PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12-
       AIDE  HAUT  BAS   <<<<  >>>>  PLUS  +HAUT +BAS  DIFER VALID COMET FIN
INDIEN D'AMERIQUE DU NORD
```

Écran de codage expert après avoir appuyé sur F22 pour traduire la description type correspondant au code inscrit et validé 022 (HOLLANDAIS)

```
EXPERETO     RECENSEMENT DE LA POPULATION 1996 / CODAGE AUTOMATISÉ    02/09/96
MEXPERT3              CODAGE EXPERT - ORIGINE ETHNIQUE                14:23:12.5

Réponse écrite à coder                                                Type  Code
DUTCH                                                                        022

Phrases retournées par CART                              Points  Codes  (S)élect.



Inférieur:   0.000   Supérieur:   0.000   Différence:   0.00  Renvois:   0
ID: 36145611 033 0001 16
==============================================================================
Données pour la même question de chaque membre du ménage        Persnr:     1
Cases    :
  cochées:

Réponses : DUTCH
 écrites :
         :
         :

-Enter---PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12-
        AIDE  HAUT  BAS   <<<<  >>>>  PLUS  +HAUT +BAS  DIFER VALID COMET FIN
DUTCH
```

XIII. Création de cases à cocher et de codes multiples

Lorsqu'une réponse écrite aux questions concernant les langues, la citoyenneté ou l'origine ethnique peut être divisée en plusieurs réponses distinctes, un codeur expert a la possibilité de créer des cases à cocher et des codes multiples pour cette réponse écrite.

Appuyer 

Pour afficher un écran de codage pour la création de codes et cases à cocher **MULTIPLES** pour une réponse écrite.

Variables concernées

Cette option est disponible pour créer des codes et des cases à cocher multiples pour les variables suivantes : **Langue maternelle, Langue parlée à la maison, Langue non-officielle, Origine Ethnique et Citoyenneté.**

Étapes de base

Les étapes de base à suivre pour créer des cases à cocher et des codes multiples sont:

⇒ Le codeur expert analyse chaque mot de la réponse écrite et la divise mentalement en plusieurs réponses distinctes. Pour chaque partie de la réponse écrite, un codeur expert peut choisir d'attribuer un code ou une case à coder additionnelle.
⇒ Le codeur expert doit attribuer au moins un code à la réponse écrite.
⇒ Des codes additionnels peuvent ensuite être inscrits par le codeur expert. Le nombre maximum de codes qui peuvent être inscrits varie selon la variable.
⇒ Pour les variables concernant la langue parlée à la maison, la langue maternelle et la citoyenneté, le codeur expert peut inscrire une case à cocher additionnelle en marquant d'un X l'une des cases à cocher que le répondant a laissé en blanc.
⇒ Lorsque tous les codes et cases à cocher ont été inscrits pour une réponse écrite, ils doivent être validés en appuyant sur PF10. Tous les codes et cases à cocher sont validés ensemble.
⇒ Lorsque la validation se termine normalement, les codes et cases à cocher inscrits sont sauvegardés en appuyant sur PF11.

Restrictions

⇒ Si le répondant a coché une case, elle est marquée d'un X et est protégée (i.e. ne peut pas être modifiée).
⇒ Si un codeur expert a coché une case, elle est aussi marquée d'un X mais n'est pas protégée (i.e. peut être modifiée).
⇒ Si un code a été attribué par le système ou par un codeur sur n'importe laquelle des autres lignes d'une réponse écrite, ce code est affiché et est protégé (i.e. ne peut pas être modifié).

Nombre limite de codes ou cases à cocher — Le nombre de codes ou cases à cocher qui peut être attribué est différent selon la variable.

- Langue maternelle ⇒ minimum 1 code et maximum 2 codes; plus les cases à cocher
- Langue parlée à la maison ⇒ minimum 1 code et maximum 2 codes; plus les cases à cocher
- Langue non-officielle ⇒ minimum 1 code et un code additionnel pour chaque ligne blanche de la réponse écrite pour un total de trois codes; aucune case à cocher
- Origine ethnique ⇒ minimum 1 code et maximum 6 codes; aucune case à cocher
- Citoyenneté ⇒ minimum 1 code et maximum 2 codes; plus les cases à cocher

Les codes et cases à cocher créés par les codeurs experts sont désignés "non anticipés" sur la base de données E&I. Lorsqu'ils sont chargés dans la base de données E&I, des décomptes de contrôle et des pistes de vérification sont produits pour chaque code ou case à cocher créé par les codeurs experts. Les opérations E&I surveillent étroitement le nombre de cases à cocher et des codes multiples.

Touches PF en service pour créer des codes et cases à cocher multiples

Les touches PF suivantes sont en service lorsqu'un écran de codage pour la création de codes et cases à cocher multiples est affiché pour une réponse écrite.

Appuyer **PF10** — Pour **VALIDER** les codes et cases à cocher inscrits en demandant au système d'afficher la description type correspondant à chaque code inscrit.

Lorsqu'un des codes ou des cases à cocher n'est pas valide ou lorsque l'une des descriptions ne convient pas pour la réponse écrite, le codeur doit inscrire un nouveau code ou une nouvelle case à cocher jusqu'à ce qu'il soit convaincu qu'il s'agit de choix appropriés.

Appuyer **PF11** — Pour **COMMETTRE** les codes et cases à cocher inscrits pour une réponse écrite. Les codes et cases à cocher doivent toujours être validés (PF10) avant d'être sauvegardés (PF11).

Appuyer **PF12** — Pour SORTIR/**FIN** de l'écran de codage pour la création de codes et cases à cocher multiples et retourner à l'écran de codage principal.

Des exemples des écrans de codage pour la création de codes et cases à cocher multiples pour chaque variable suivent ci-après.

Écran de codage expert après avoir appuyé PF19 pour une réponse concernant les langues parlées

```
                RECENSEMENT DE LA POPULATION 1996 / CODAGE AUTOMATISÉ          24/11/96
MHLNMUL3        ASSIGNER DES CODES POUR LES RÉPONSES ÉCRITES MULTIPLES        14:28:05.1
                                  LANGUE PARLÉE

  ID : 28734322 014 0005 HLN 06

  Quelle(s) langue(s) cette personne parle-t-elle le plus souvent à la maison?

  ENGLISH GERMAN WITH DAD

  (Assigner un minimum d'1 code; et un maximum de 2 codes)

  Code      Description standard
 ________  ________________________________________________________________
 ________  ________________________________________________________________

  (Assigner un X ou laisser tel quel)
  __        Anglais
  __        Français

-Enter---PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12-
                                                               VALID COMET FIN
```

Écran de codage expert après avoir appuyé sur PF19 pour une réponse concernant la langue non-officielle

```
                RECENSEMENT DE LA POPULATION 1996 / CODAGE AUTOMATISÉ          24/11/96
MNOLMUL3        ASSIGNER DES CODES POUR LES RÉPONSES ÉCRITES MULTIPLES        14:28:05.1
                            LANGUE NON-OFFICIELLE

  ID : 23415619 022 0001 NOL 04

  Quelle(s) langue(s) autre(s) que l'anglais ou le français, cette personne
 connaît-elle assez bien pour soutenir une conversation?

  SPANISH ITALIAN RUSSIAN

                              Code
  CHINESE_________________    ____
  ________________________    ____

  (Assigner un minimum d'1 code; et un de plus pour chaque réponse écrite
   non-remplie pour un maximum de 3 codes)

  Code      Description standard
 ________  ________________________________________________________________
 ________  ________________________________________________________________
 ________  ________________________________________________________________

-Enter---PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12-
                                                               VALID COMET FIN
```

Écran de codage expert après avoir appuyé PF19 pour une réponse concernant la citoyenneté

```
              RECENSEMENT DE LA POPULATION 1996 / CODAGE AUTOMATISÉ       24/11/96
MCITMUL3      ASSIGNER DES CODES POUR LES RÉPONSES ÉCRITES MULTIPLES    14:28:05.1
                                 CITOYENNETÉ

  ID : 73175641 002 0002 CIT 03
  De quel pays cette personne est-elle un citoyen?

  CANADIAN SPOUSE US BORN

  (Assigner un minimum d'1 code; et un maximum de 2 codes)

  Code     Description standard
________  ____________________________________________________________________
________  ____________________________________________________________________

  (Assigner un X ou laisser tel quel)
  __            Du Canada, par naissance
  __            Du Canada, par naturalisation

-Enter---PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12-
                                                                VALID COMET FIN
```

Écran de codage expert après avoir appuyé PF19 pour une réponse concernant la langue maternelle

```
              RECENSEMENT DE LA POPULATION 1996 / CODAGE AUTOMATISÉ       22/11/96
MMTMULT3      ASSIGNER DES CODES POUR LES RÉPONSES ÉCRITES MULTIPLES    14:28:05.1
                              LANGUE MATERNELLE

  ID : 33115611 013 0001 08

  Quelle(s) est/sont la/les langue(s) que cette personne a apprise(s) en premier
lieu à la maison dans son enfance et qu'elle comprend encore?

  FRANÇAIS ESPAGNOL PORTUG

  (Assigner un minimum d'1 code; un maximum de 2 codes)

  Code     Description standard
________  ____________________________________________________________________
________  ____________________________________________________________________

  (Assigner un X ou laisser tel quel)
  __        Anglais
  __        Français

-Enter---PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12-
                                                                VALID COMET FIN
```

Écran de codage expert après avoir appuyé PF19 pour une réponse concernant l'origine ethnique

```
NETOMULT     RECENSEMENT DE LA POPULATION 1996 / CODAGE AUTOMATISÉ       24/11/96
METOMUL3     ASSIGNER DES CODES POUR LES RÉPONSES ÉCRITES MULTIPLES    14:28:05.1
                                  ORIGINE ETHNIQUE

  ID : 33115611 013 0001 ETO 16
  À quel(s) groupe(s) ethnique(s) ou culturel(s) les ancêtres de cette personne
appartenaient-ils?

  SUISSE FRANCAIS BELGE ITALIAN

  (Assigner un minimum d'1 code; et un maximum de 6 codes)

  Code      Description standard
  ________  _____________________________________________________________________
  ________  _____________________________________________________________________
  ________  _____________________________________________________________________
  ________  _____________________________________________________________________
  ________  _____________________________________________________________________
  ________  _____________________________________________________________________

-Enter---PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12-
                                                            VALID COMET FIN
```

XIV. Comment sortir du système de codage automatisé

Lorsqu'un codeur désire mettre fin à une séance de codage.

Appuyer 

FIN et sortie du système de codage automatisé.

Appuyer de nouveau sur **PF12** pour confirmer la décision de sortir du système de codage automatisé.

Appuyer sur une autre touche pour annuler la décision et poursuivre le codage.

On obtient un message indiquant que la séance NATURAL a pris fin normalement.

Taper **logoff** Appuyer sur la clé Enter

On obtient le sigle MCC.

Maintenant que vous connaissez les écrans et les touches du système de codage automatisé, vous êtes prêt à commencer à coder.

XV. Aperçu de la méthodologie du contrôle de qualité

Le codeur expert doit bien connaître la méthodologie du contrôle de qualité mise au point par SSMD pour le système de codage automatisé. Lors du codage, plusieurs écrans et fonctions interactives sont disponibles en tout temps aux codeurs. Le codeur expert doit utiliser ces touches avec discernement afin de répondre adéquatement aux exigences du contrôle de qualité.

L'objectif du Contrôle de qualité du codage par le système est d'évaluer la qualité des codes attribués par le système (CART).

> Afin d'évaluer avec justesse la qualité du codage par le système, le codeur expert ne doit avoir recours à ni plus ni moins de renseignements que le système (CART) a utilisés pour coder. Pour attribuer un code, le CART utilise la réponse écrite, un fichier de référence de phrases et de codes correspondants, un algorithme de codage fondé sur la reconnaissance de texte.

L'objectif du Contrôle de qualité du codage interactif est d'évaluer la qualité des codes attribués par les codeurs généralistes.

> Afin d'évaluer avec justesse la qualité du codage interactif, le codeur expert doit avoir recours aux mêmes renseignements, matériels de référence et fonctions interactives que les codeurs généralistes ont utilisés pour coder. Pour attribuer un code, le codeur généraliste utilise la réponse écrite et d'autres réponses obtenues du répondant, une liste d'appariements « possibles » produite par le CART ainsi que du matériel de référence (dictionnaires, cahiers de codes, etc.)

Stratégie d'échantillonnage

La taille de l'échantillon et la base sur laquelle l'échantillon est prélevé parmi les réponses écrites varient selon qu'il s'agit de réponses codées par le système ou par les codeurs généralistes. L'échantillon des réponses codées par les codeurs généralistes est prélevé **au hasard à partir de chaque unité de travail terminée.**

Les résultats du codage par le système sont cumulés par code et réponse écrite dans **une table de contrôle de qualité** du système pour chaque variable. Pour chaque combinaison de code/réponse écrite, un programme de lots compare le résultat du codage en cours au résultat obtenu précédemment. Lors de cette vérification, la fréquence d'occurrence et le statut du contrôle de qualité de chaque combinaison de code/réponse sont enregistrés dans la table de contrôle de qualité du système. Avant la production, un nombre de combinaisons de code/réponse écrite sont identifiées comme étant **pré-approuvées** par les experts en sujet-matière. Le programme en lot vérifie que le système code ces combinaisons pré-approuvées toujours de la même façon. Les combinaisons pré-approuvées sont exclues de l'échantillon et du codage pour le contrôle de qualité.

L'échantillon des réponses codées par le système est prélevé en fonction **d'un nombre minimum d'occurrence** à partir des combinaisons de code/réponse écrite qui n'ont pas été échantillonnées et qui n'ont pas été pré-approuvées. Chaque combinaison de code/réponse écrite est soumise une seule fois au codage du contrôle de qualité afin que la taille de l'échantillon soit contrôlable tout en assurant une couverture efficace.

Stratégie de vérification

La stratégie de vérification est la même pour les réponses écrites codées par le système que pour celles codées par les codeurs généralistes. La vérification est fondée sur **la règle de la majorité** selon laquelle jusqu'à trois codes (en plus du code de production) peuvent être attribués par trois codeurs différents à une réponse écrite faisant partie d'un échantillon pour le contrôle de qualité. Le codage indépendant du contrôle de qualité est répété jusqu'à ce que deux codes soient le même pour une réponse écrite, ou jusqu'à ce qu'un codeur expert attribue le code final.

Le code attribué par un codeur expert à une réponse écrite est **final;** il n'est jamais soumis au contrôle de qualité. Chaque code qui ne correspond pas au code final est considéré comme une erreur. Un codeur généraliste qui réfère le codage d'une réponse écrite à un codeur expert ne reçoit pas d'erreur; toutefois, le nombre de réponses référées est étroitement surveillé pour chaque codeur.

Stratégies d'analyse et mesures correctives

Les résultats du contrôle de qualité du codage sont analysés de façon continue pour évaluer si la qualité globale du codage est acceptable. Les mesures correctives servent à améliorer la qualité du des résultats du codage. Les unités de travail rejetées sont révisées par les codeurs experts pour recoder le travail des codeurs généralistes dont la qualité est en déca des normes. La table de contrôle de qualité du système où tous les résultats du codage par le système sont cumulés est analysée par les experts en sujet-matière. Des rectifications à apporter au terme de la production peuvent être formulées pour les secteurs particulièrement importants ou qui ont un taux d'erreurs élevé. Pendant la production, des corrections peuvent être apportées à la base de données du CART (excluant « re-parsing ») pour corriger et améliorer le codage par le système.

XVI. Étapes du codage expert

Cette section présente les instructions destinées au codeur expert qui a choisi l'une des activités suivantes dans le menu des activités de codage expert.

- Contrôle de qualité expert du codage par le système
- Contrôle de qualité expert du codage interactif
- Codage des réponses référées
- Codage des réponses différées à plus tard

Le codeur visualisera la réponse écrite sur un écran d'ordinateur, tout en consultant d'autres documents de référence afin d'attribuer un code à cette réponse. L'ordinateur aide le codeur en lui proposant une liste de phrases et de codes produite par CART. CART est un logiciel qui a été mis au point par la division des systèmes généraux pour effectuer le « codage automatisé par reconnaissance de texte» à partir d'une liste de référence composée de phrases et de codes et appelée «base de données du CART ».

Trois situations peuvent se présenter pendant le codage expert.

1. CART a produit pour la réponse écrite une liste de phrases et de codes qui est actuelle.
2. CART a produit pour la réponse écrite une liste de phrases et de codes qui peut ne pas être à jour.
3. CART n'a produit aucune liste de phrases et de codes pour la réponse écrite.

Les instructions de codage sont différentes pour chacun de ces cas et elles seront illustrées dans les sections qui suivent. Le codeur doit suivre attentivement chaque étape afin de maintenir une qualité de codage acceptable. Le code attribué à une réponse écrite par un codeur expert est **final.**

Pendant le codage expert, le codeur doit surveiller de près les cas suivants :

Liste de phrases et de codes produite par le CART n'est pas à jour

La liste de phrases et de codes produite par le CART n'est pas à jour lorsque les mises à jour sont apportées à la base de données du CART **après** que la liste eut été produite pour chaque réponse écrite que le système n'a pas été en mesure de coder lors du traitement par lots. Le système fait apparaître un message d'avertissement au codeur.

> W048 LISTE DE CART PEUT NE PAS ÊTRE À JOUR. LE CODEUR EST AUTORISÉ À INSCRIRE UN CODE.

Dans ce cas, le codeur doit demander à son surveillant s'il doit se conformer à des instructions de codage particulières à cause des mises à jour récentes à la base de données du CART. Le codeur peut aussi demander une liste des mises à jour qui ont été apportées à la base de données du CART afin de vérifier si les phrases et les codes possibles retournés par le CART sont touchés par ces mises à jour. Il est important de coder chaque réponse écrite à l'aide de la liste de codes la plus récente afin de maintenir une qualité de codage acceptable.

Lorsqu'il y a des indications que la liste retournée par le CART n'est effectivement plus actuelle, il est suggéré d'appeler le CART interactivement pour rafraîchir la liste. Il est recommandé d'utiliser les mêmes paramètres d'appariement que ceux utilisés lors du traitement par lots. Pour plus d'information, voir la section Appel ou rappel du **CART**.

Réponses écrites identiques qui reviennent souvent

Un groupe de réponses écrites identiques (ayant exactement la même orthographe) peuvent revenir de nombreuses fois pour différentes personnes lorsqu'une combinaison de phrase et code ne figure pas dans la base de données du CART. Le codeur doit signaler à son surveillant les réponses écrites identiques qui se présentent de nombreuses fois de suite, car il se peut que des instructions de codage particulières s'appliquent à ces réponses ou que celles-ci indiquent une mise à jour à la base de données du CART.

Touches PF mis en service

PF1 **AIDE** interactive.



PF2 Faire défiler vers le **HAUT** dans la liste des membres d'un ménage pour faire apparaître les données de la personne précédente dans la moitié inférieure de l'écran.

PF3 Faire défiler vers le **BAS** dans la liste des membres d'un ménage pour faire apparaître les données de la personne suivante dans la moitié inférieure de l'écran.

PF4 Faire défiler vers la **GAUCHE** les champs des réponses où l'on voit un < ou un <> à la droite de chaque champ.

PF5 Faire défiler vers la **DROITE** les champs des réponses où l'on voit un > ou un <> à la droite de chaque champ.

PF6 Afficher **PLUS** de variables sur des écrans supplémentaires concernant la personne dont on doit coder les réponses.

PF7 Faire défiler vers le **HAUT** la liste de phrases et de codes produite par le CART lorsqu'il y a un signe + à la droite de la première inscription dans la liste.

PF8 Faire défiler vers le **BAS** la liste de phrases et de codes produite par le CART lorsqu'il y a un signe + à la droite de la dernière inscription dans la liste.

PF9 **DIFFÉRER** à plus tard le codage d'une réponse écrite. Appuyer sur PF9 de nouveau pour confirmer, ou appuyer sur CLR pour annuler.

PF10 **VALIDER** le code qui a été sélectionné ou inscrit pour une réponse écrite en faisant apparaître une description type correspondant à un code.

PF11 **COMMETTRE** et sauvegarder le code qui a été sélectionné ou inscrit pour une réponse écrite.

PF12 **FIN** et sortie d'une séance de codage. Appuyer sur PF12 de nouveau pour confirmer, ou appuyer sur CLR pour annuler.

PF17 **RAPPELER LA LISTE DU CART** produite par le traitement par lots pour une réponse écrite que le système n'a pas été en mesure de coder.

PF18 Afficher l'**HISTORIQUE** du codage d'une réponse écrite.



PF19 Attribuer des codes et cases cochées **MULTIPLES** à une réponse écrite pour les variables: Langues, Citoyenneté ou Origine Ethnique.

PF20 **APPELER LE CART** interactivement pour produire une liste de phrases et codes avec de nouveaux paramètres d'appariement.

PF22 **TRADUIRE** la description type correspondant à un code valide dans l'autre langue officielle.

PF23 Pour déclarer qu'une réponse écrite est **IMPOSSIBLE À CODER**. Appuyer sur PF23 de nouveau pour confirmer, ou appuyer sur CLR pour annuler.

Instructions relatives au codage expert d'une réponse écrite avec une liste de phrases et de codes retournée par le CART qui est actuelle

Dès l'accès au système, une réponse écrite à coder avec une liste de phrases et de codes produite par le CART sont affichés à l'écran. Le curseur se trouve dans la première ligne du champ «Sélect.». Aucun message n'apparaît à la dernière ligne de l'écran.

Lorsqu'une liste de phrases et de codes est retournée par le CART pour une réponse écrite, le codeur dispose des options de codage suivantes:
- sélectionner un code pour la réponse écrite parmi la liste produite par le CART; ou
- inscrire pour la réponse écrite un autre code qui convient davantage que n'importe lequel des codes figurant dans la liste retournée par le CART.

Les phrases et codes retournés par le CART peuvent être des appariements «possibles» parce qu'ils ont tous obtenus un pointage supérieur à la valeur de la limite inférieure utilisée lors du traitement par lots. La liste produite par le CART est présentée par ordre du pointage obtenu par chaque phrase.

*Il n'est pas recommandé d'appeler le CART interactivement quand aucun message d'avertissement n'apparaît à l'écran indiquant que la base de données du CART a été modifiée. Les mêmes résultats seront obtenus si le codeur décide d'appeler le CART interactivement (PF20) en utilisant les **mêmes** paramètres d'appariement que ceux utilisées lors du traitement par lots. Si vous décidez d'appeler le CART, il est suggéré d'utiliser des paramètres d'appariement différents que ceux utilisés lors du traitement par lots.*

Lorsqu'on est prêt à coder la réponse écrite et qu'on a décidé de **sélectionner** un code dans la liste produite par le CART:

1. Appuyer sur les touches de tabulations avant et arrière afin de positionner le curseur vis-à-vis du code approprié dans le champ de sélection « (S)élect. »

   *Utiliser les touches **PF7** et **PF8** pour faire défiler la liste des phrases et codes produite par le CART.*

2. Taper **S** dans le champ de sélection « (S)élect. »

3. Appuyer sur **PF10** pour valider le code sélectionné.

*Après avoir appuyé sur la touche **PF10**, le système affiche la description type correspondant au code choisi sur la ligne de message au bas de l'écran.*

À ce moment-ci, il est possible de changer de sélection. Répéter les étapes 1 à 3 jusqu'à ce qu'on soit convaincu d'avoir choisi le bon code.

*S'il y a plus d'un **S** dans le champ de sélection, le système garde le premier **S** à partir du haut comme étant le code sélectionné.*

4. Appuyer sur **PF11** pour commettre le code dûment validé.

*Après avoir appuyé sur la touche **PF11**, le système affiche la prochaine réponse écrite à coder.*

Lorsqu'on est prêt à coder la réponse écrite et qu'on a décidé **d'inscrire un code**.

1. Inscrire un code valide dans le champ «Code».

2. Appuyer sur **PF10** pour valider le code.

*Après avoir appuyé sur la touche **PF10**, le système affiche la description type correspondant au code choisi sur la ligne de message au bas de l'écran.*

À ce moment-ci, il est possible de changer de sélection. Répéter les étapes 1 à 2 jusqu'à ce qu'on soit convaincu d'avoir choisi le bon code.

3. Appuyer sur **PF11** pour commettre le code dûment validé.

*Après avoir appuyé sur la touche **PF11**, le système affiche à l'écran la prochaine réponse écrite à coder.*

Écran de codage expert avec une liste produite par le CART qui est actuelle

```
EXPERETO      RECENSEMENT DE LA POPULATION 1996 / CODAGE AUTOMATISÉ     02/09/96
MEXPERT3                   CODAGE EXPERT - ORIGINE ETHNIQUE            14:23:12.5

Réponse écrite à coder                                              Type  Code
PAYS DE GALES                                                         _   _____
Phrases retournées par CART                          Points  Codes  (S)élect.
PAYS DE GALLE                                         2.544   004         _

Inférieur:   0.000   Supérieur:   0.000   Différence:   0.00  Renvois:   0
ID: 32110003 023 0001 16
===============================================================================
Données pour la même question de chaque membre du ménage        Persnr:      1
Cases     :
  cochées:

Réponses  : PAYS DE GALES
 écrites  :
          :
          :
-Enter---PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12-
         AIDE  HAUT  BAS   <<<<  >>>>  PLUS  +HAUT +BAS  DIFER VALID COMET FIN
```

Écran de codage expert après avoir appuyé sur PF10 pour valider le code sélectionné de la liste produite par le CART

```
EXPERETO      RECENSEMENT DE LA POPULATION 1996 / CODAGE AUTOMATISÉ     02/09/96
MEXPERT3                   CODAGE EXPERT - ORIGINE ETHNIQUE            14:23:12.5

Réponse écrite à coder                                              Type  Code
PAYS DE GALES                                                              004
Phrases retournées par CART                          Points  Codes  (S)élect.
PAYS DE GALLE                                         2.544   004         _

Inférieur:   0.000   Supérieur:   0.000   Différence:   0.00  Renvois:   0
ID: 32110003 023 0001 16
===============================================================================
Données pour la même question de chaque membre du ménage        Persnr:      1
Cases     :
  cochées:

Réponses  : PAYS DE GALES
 écrites  :
          :
          :
-Enter---PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12-
         AIDE  HAUT  BAS   <<<<  >>>>  PLUS  +HAUT +BAS  DIFER VALID COMET FIN
GALLOIS
```

Instructions relatives au codage expert d'une réponse écrite avec une liste de phrases et de codes retournée par le CART qui peut ne pas être à jour

Dès l'accès au système, une réponse écrite à coder avec une liste de phrases et de codes produite par le CART sont affichés à l'écran. Le curseur se trouve dans la première ligne du champ «Sélect.». Un message d'avertissement apparaît à la dernière ligne de l'écran.

I126 LISTE DE CART PEUT NE PAS ÊTRE À JOUR. BASE DE CART A ÉTÉ MODIFIÉE.

Les phrases et codes retournés par le CART peuvent être des appariements «possibles» parce qu'ils ont tous obtenus un pointage supérieur à la valeur de la limite inférieure utilisée lors du traitement par lots pour produire la liste du CART. Cependant, il se peut que la liste de phrases et de codes produite par le CART ne soit pas à jour parce que des mises à jour ont été apportées à la base de données du CART **après** que la liste eut été produite. Par conséquent, le codeur devrait demander une liste des mises à jour qui ont été apportées à la base de données du CART afin de vérifier si les phrases et les codes possibles retournés par le CART sont touchés par ces mises à jour.

Lorsqu'il y a de bonnes indications que la liste produite par le CART pour cette réponse écrite n'est pas actuelle, le codeur expert devrait appeler le CART interactivement (PF20) pour rafraîchir la liste des phrases et codes « possibles ». Il est recommandé d'appeler le CART interactivement en utilisant, dans un premier temps, les mêmes paramètres d'appariement que ceux utilisés lors du traitement par lots.

Le codeur dispose des options de codage suivantes:

- sélectionner un code pour la réponse écrite parmi la liste produite par le CART qui peut ne pas être à jour, ou
- inscrire pour la réponse écrite un autre code qui convient davantage que n'importe lequel des codes figurant dans la liste retournée par le CART.

Lorsqu'on est prêt à coder la réponse écrite et qu'on a décidé de **sélectionner** un code dans la liste produite par le CART:

1. Appuyer sur les touches de tabulations avant et arrière afin de positionner le curseur vis-à-vis du code approprié dans le champ de sélection « (S)élect. »

   *Utiliser les touches **PF7** et **PF8** pour faire défiler la liste des phrases et codes produite par le CART.*

2. Taper **S** dans le champ de sélection « (S)élect. »

3. Appuyer sur **PF10** pour valider le code sélectionné.

   *Après avoir appuyé sur la touche **PF10**, le système affiche la description type correspondant au code choisi sur la ligne de message au bas de l'écran.*

   À ce moment-ci, il est possible de changer de sélection. Répéter les étapes 1 à 3 jusqu'à ce qu'on soit convaincu d'avoir choisi le bon code.

   *S'il y a plus d'un **S** dans le champ de sélection, le système garde le premier **S** à partir du haut comme étant le code sélectionné.*

4. Appuyer sur **PF11** pour commettre le code dûment validé.

   *Après avoir appuyé sur la touche **PF11**, le système affiche à l'écran la prochaine réponse écrite à coder.*

Lorsqu'on est prêt à coder la réponse écrite et qu'on a décidé **d'inscrire un code**.

1. Inscrire un code valide dans le champ «Code».

2. Appuyer sur **PF10** pour valider le code.

   *Après avoir appuyé sur la touche **PF10**, le système affiche la description type correspondant au code choisi sur la ligne de message au bas de l'écran.*

   À ce moment-ci, il est possible de changer de sélection. Répéter les étapes 1 à 2 jusqu'à ce qu'on soit convaincu d'avoir choisi le bon code.

3. Appuyer sur **PF11** pour commettre le code dûment validé.

   *Après avoir appuyé sur la touche **PF11**, le système affiche à l'écran la prochaine réponse écrite à coder.*

Écran de codage expert avec une liste produite par le CART qui peut ne pas être à jour

```
EXPERETO     RECENSEMENT DE LA POPULATION 1996 / CODAGE AUTOMATISÉ     02/09/96
MEXPERT3                CODAGE EXPERT - ORIGINE ETHNIQUE              14:23:12.5

Réponse écrite à coder                                              Type  Code
C.S.S.R. EUROPE                                                     __________

Phrases retournées par CART                                Points  Codes  (S)élect.
C S S R                                                    22.188   046    _
EUROPE                                                     10.495   083    _
S AMERICA                                                   0.099   220    _ +
Inférieur:   0.000   Supérieur:   0.000   Différence:   0.00  Renvois:   0
ID: 32110003 023 0001 16
==============================================================================
Données pour la même question de chaque membre du ménage        Persnr:      1
Cases    :
  cochées:

Réponses : C.S.S.R. EUROPE
 écrites :
         :
         :
-Enter---PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12-
        AIDE  HAUT  BAS   <<<<  >>>>  PLUS  +HAUT +BAS  DIFER VALID COMET FIN
 I126 LISTE DE CART PEUT NE PAS ÊTRE À JOUR.  BASE DE CART A ÉTÉ MODIFIÉE.
```

Écran de codage expert après avoir appuyé sur PF10 pour valider le code sélectionné de la liste produite par le CART qui peut ne pas être à jour

```
EXPERETO     RECENSEMENT DE LA POPULATION 1996 / CODAGE AUTOMATISÉ     02/09/96
MEXPERT3                CODAGE EXPERT - ORIGINE ETHNIQUE              14:23:12.5

Réponse écrite à coder                                              Type  Code
C.S.S.R. EUROPE                                                            046
Phrases retournées par CART                                Points  Codes  (S)élect.
C S S R                                                    22.188   046    _
EUROPE                                                     10.495   083    _
S AMERICA                                                   0.099   220    _ +
Inférieur:   0.000   Supérieur:   0.000   Différence:   0.00  Renvois:   0
ID: 32110003 023 0001 16
==============================================================================
Données pour la même question de chaque membre du ménage        Persnr:      1
Cases    :
  cochées:

Réponses : C.S.S.R. EUROPE
 écrites :
         :
         :
-Enter---PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12-
        AIDE  HAUT  BAS   <<<<  >>>>  PLUS  +HAUT +BAS  DIFER VALID COMET FIN
 TCHÉCOSLOVAQUE
```

Instructions relatives au codage expert d'une réponse écrite sans liste de phrases et de codes retournée par le CART

Dès l'accès au système, une réponse écrite à coder est affichée à l'écran, mais sans aucune liste de phrases et de codes produite par le CART. Le curseur se trouve dans le champ «Code». Un message apparaît à la dernière ligne de l'écran.

I026 LE SYSTÈME N'A PAS FOURNI DE RÉSULTATS DE CART.

Aucune liste de phrases et de codes n'est produite par le CART:

- parce que la réponse écrite a été codée par le système et on vous demande de la coder de façon indépendante pour le contrôle de qualité; ou
- parce que la réponse écrite n'a pas été codée par le système et qu'aucune phrase dans la base de données du CART a un pointage supérieur à la valeur de la limite inférieure utilisée lors du traitement par lots pour générer la liste produite par le CART.

En conséquence, le codeur détermine la validité du code en utilisant le livre de référence des codes ou d'autres sources; ou il réfère le codage.

Quand la réponse écrite a été codée par le système et que le codeur expert doit la coder pour le contrôle de qualité, il n'est pas recommandé d'appeler le CART interactivement. Si le codeur décide d'appeler le CART interactivement, le code retourné par le CART sera le même que celui attribué par le système à la réponse écrite lors du traitement par lots.

Quand la réponse écrite n'a pas été codée par le système, aucune liste ne sera produite par le CART si le codeur décide d'appeler le CART interactivement avec les ***mêmes*** *paramètres d'appariement que ceux utilisés lors du traitement par lots. Le codeur doit donc procéder au codage sans appeler le CART interactivement; ou alors appeler le CART interactivement avec des paramètres d'appariement* ***différents*** *que ceux utilisés lors du traitement par lots.*

Lorsqu'on est prêt à coder la réponse écrite.

1. Inscrire un code valide dans le champ «Code».

2. Appuyer sur **PF10** pour valider le code.

Après avoir appuyé sur la touche PF10, le système affiche la description type correspondant au code choisi sur la ligne de message au bas de l'écran.

À ce moment-ci, il est possible de changer de sélection. Répéter les étapes 1 et 2 jusqu'à ce qu'on soit convaincu d'avoir choisi le bon code.

3. Appuyer sur **PF11** pour commettre le code dûment validé.

Après avoir appuyé sur la touche ***PF11****, le système affiche la prochaine réponse écrite à coder.*

Écran de codage expert sans liste retournée par le CART

```
EXPERETO     RECENSEMENT DE LA POPULATION 1996 / CODAGE AUTOMATISÉ    02/09/96
MEXPERT3                 CODAGE EXPERT - ORIGINE ETHNIQUE             14:23:12.5

Réponse écrite à coder                                                Type  Code
PAKI
                                                                      _________
Phrases retournées par CART                         Points  Codes  (S)élect.
                                                                          _

Inférieur:   0.000  Supérieur:   0.000  Différence:   0.00  Renvois:   0
ID: 31112203 113 0001 16
================================================================================
Données pour la même question de chaque membre du ménage        Persnr:      1
Cases     :
  cochées:

Réponses  : PAKI
 écrites  :
          :
          :
-Enter---PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12-
         AIDE  HAUT  BAS   <<<<  >>>>  PLUS  +HAUT +BAS  DIFER VALID COMET FIN
I126 LE SYSTÈME N'A PAS FOURNI DE RÉSULTATS DE CART.
```

Écran de codage expert après avoir appuyé sur PF10 pour valider le code inscrit quand aucune liste n'a été retournée par le CART

```
EXPERETO     RECENSEMENT DE LA POPULATION 1996 / CODAGE AUTOMATISÉ    02/09/96
MEXPERT3                 CODAGE EXPERT - ORIGINE ETHNIQUE             14:23:12.5

Réponse écrite à coder                                                Type  Code
PAKI                                                                         107

Phrases retournées par CART                         Points  Codes  (S)élect.
                                                                          _

Inférieur:   0.000  Supérieur:   0.000  Différence:   0.00  Renvois:   0
ID: 31112203 113 0001 16
================================================================================
Données pour la même question de chaque membre du ménage        Persnr:      1
Cases     :
  cochées:

Réponses  : PAKI
 écrites  :
          :
          :
-Enter---PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12-
         AIDE  HAUT  BAS   <<<<  >>>>  PLUS  +HAUT +BAS  DIFER VALID COMET FIN
PAKISTANAIS, NON INCLUS AILLEURS
```

XVII. Étapes du recodage des rejets

Cette section présente les instructions destinées au codeur expert qui a choisi le recodage des rejets dans le menu des activités de codage expert. Le codeur visualise la réponse écrite et le code que le codeur généraliste lui a attribué. Le codeur expert peut alors conserver ou modifier ce code.

Les réponses qui sont révisées appartiennent à une unité de travail rejetée par le Contrôle de qualité. Une unité de travail est rejetée lorsque trop d'erreurs sont observées dans l'échantillon prélevé de cette unité de travail après les différents niveaux de vérification du contrôle de qualité. Toutes les réponses d'une unité de travail rejetée sont vérifiées par un codeur expert (à l'exception des réponses référées et de celles qui font partie de l'échantillon). Le recodage des rejets assure que seul le travail de haute qualité est conservé et que celui qui se situe en déca des normes est corrigé.

Une unité de travail est un groupe de réponses écrites attribuées à un codeur généraliste pour le codage interactif. Un échantillon est prélevé de chaque unité de travail et codé de façon indépendante par jusqu'à trois codeurs différents afin de contrôler la qualité du travail d'un codeur.

Le décompte du nombre de réponses écrite révisées et recodées permet de mesurer les effets du recodage effectué par les codeurs experts sur la qualité globale du codage. Le code attribué par un codeur expert est **final.**

Les instructions de recodage sont simples et similaires à celles des autres activités de codage expert. Les différences qu'on peut remarquer lors du recodage des rejets sont :

- le code attribué par un codeur généraliste est affiché dans le champ « Code ».
- le nom et l'identification du codeur généraliste sont affichés à l'écran.
- la date d'attribution du code est affichée à l'écran.
- PF17 pour rappeler que la liste du CART est hors service.
- PF20 pour appeler le CART interactivement quand il est hors service.
- PF18 pour afficher l'historique de codage quand le système est hors service.

Touches PF mis en service

Pendant le recodage des rejets, le codeur expert peut utiliser les touches PF suivantes.

PF1 **AIDE** interactive.

PF2 Faire défiler vers le **HAUT** dans la liste des membres d'un ménage pour faire apparaître les données de la personne précédente dans la moitié inférieure de l'écran.

PF3 Faire défiler vers le **BAS** dans la liste des membres d'un ménage pour faire apparaître les données de la personne suivante dans la moitié inférieure de l'écran.

PF4 Faire défiler vers la **GAUCHE** les champs des réponses où l'on voit un < ou un <> à la droite de chaque champ.

PF5 Faire défiler vers la **DROITE** les champs des réponses où l'on voit un > ou un <> à la droite de chaque champ.

PF6 Afficher **PLUS** de variables sur des écrans supplémentaires concernant la personne dont on doit coder les réponses.

PF7 Faire défiler vers le **HAUT** la liste de phrases et de codes produite par le CART lorsqu'il y a un signe + à la droite de la première inscription dans la liste.

PF8 Faire défiler vers le **BAS** la liste de phrases et de codes produite par le CART lorsqu'il y a un signe + à la droite de la dernière inscription dans la liste.

PF9 **DIFFÉRER** à plus tard le codage d'une réponse écrite. Appuyer sur PF9 de nouveau pour confirmer ou appuyer sur CLR pour annuler.

PF10 **VALIDER** le code qui a été sélectionné ou inscrit pour une réponse écrite en faisant apparaître une description type correspondant à un code valide.

PF11 **COMMETTRE** le code qui a été sélectionné ou inscrit pour une réponse écrite.

PF12 **FIN** et sortie d'une séance de codage. Appuyer sur PF12 de nouveau pour confirmer ou appuyer sur CLR pour annuler.

PF19 Attribuer des codes et cases cochées **MULTIPLES** à une réponse écrite pour les variables: Langues, Citoyenneté ou Origine Ethnique.

PF22 **TRADUIRE** la description type correspondant à un code valide dans l'autre langue officielle.

PF23 Pour déclarer qu'une réponse écrite est **IMPOSSIBLE À CODER**. Appuyer sur PF23 de nouveau pour confirmer ou appuyer sur CLR pour annuler.

Instructions pour le recodage des rejets

Dès l'accès au système, une réponse écrite à réviser est affichée à l'écran. Le curseur se trouve dans le champ «Code» où apparaît le code attribué par le codeur généraliste.

Lorsqu'on est prêt à coder la réponse écrite.

1. Vérifier le code attribué par le codeur généraliste qui est affiché dans le champ « Code ».

2. Conserver tel quel le code affiché
   ou
   Remplacer le par un code plus approprié à la réponse écrite de la façon suivante:
   Inscrire un code valide dans le champ « Code »
   ou
   Taper **S** dans le champ « Sélect. » vis-à-vis l'un des codes de la liste retournée par le CART

3. Appuyer sur **PF10** pour valider le code.

   *Après avoir appuyé sur la touche **PF10**, le système affiche la description type correspondant au code choisi sur la ligne de message au bas de l'écran.*

   À ce moment-ci, il est possible de changer de sélection. Répéter les étapes 1 et 2 jusqu'à ce qu'on soit convaincu d'avoir choisi le bon code.

4. Appuyer sur **PF11** pour commettre le code dûment validé.

   *Après avoir appuyé sur la touche **PF11**, le système affiche à l'écran la prochaine réponse écrite à coder.*

Écran de codage de rejets à l'entrée. Le code 196 fut assigné par le codeur identifié à l'écran

```
RECODO        RECENSEMENT DE LA POPULATION 1996 / CODAGE AUTOMATISÉ   03/09/96
MREJECT1           RECODAGE DES REJETS - ORIGINE ETHNIQUE             10:12:41.1

Réponse écrite à coder                                         Type   Code
ST CHRIST ISLANDER                                                     196
Phrases retournées par CART                          Points  Codes  (S)élect.
ST CHRISTOPHER ISLANDER                               2.308    196      _
ST VINCENT ISLANDER                                   2.308    198      _
ISLANDIC                                              0.254    032      _  +
ID Codeur : 21     Nom : ANDREE             PARADIS                30/08/96
ID: 31234121 112 0001 16
-------------------------------------------------------------------------------
Données pour la même question de chaque membre du ménage         Persnr:    1
Cases     :
  cochées:

Réponses  : ST CHRIST ISLANDER
 écrites  :
          :
          :
-Enter---PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12-
         AIDE  HAUT  BAS   <<<<  >>>>  PLUS  +HAUT +BAS  DIFER VALID COMET FIN
```

Écran de codage de rejets après avoir appuyé sur PF10 pour valider le code inscrit

```
RECODO        RECENSEMENT DE LA POPULATION 1996 / CODAGE AUTOMATISÉ   03/09/96
MREJECT1           RECODAGE DES REJETS - ORIGINE ETHNIQUE             10:12:41.1

Réponse écrite à coder                                         Type   Code
ST CHRIST ISLANDER                                                     196
Phrases retournées par CART                          Points  Codes  (S)élect.
ST CHRISTOPHER ISLANDER                               2.308    196      _
ST VINCENT ISLANDER                                   2.308    198      _
ISLANDIC                                              0.254    032      _  +
ID Codeur : 21     Nom : ANDREE             PARADIS                30/08/96
ID: 31234121 112 0001 16
-------------------------------------------------------------------------------
Données pour la même question de chaque membre du ménage         Persnr:    1
Cases     :
  cochées:

Réponses  : ST CHRIST ISLANDER
 écrites  :
          :
          :
-Enter---PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12-
         AIDE  HAUT  BAS   <<<<  >>>>  PLUS  +HAUT +BAS  DIFER VALID COMET FIN
AUTRES ANTILLAISES, NON INCLUSES AILLEURS
```

XVIII. Abréviations pour réponses cochées

Les abréviations suivantes sont utilisées pour afficher les réponses cochées aux questions suivantes sur les écrans de codage et de renseignements supplémentaires.

Écrans supplémentaires	Abréviations	Descriptions
Lien à la Personne 1	PERSON1	Personne 1
	MAR/FEM	Époux ou épouse de la Personne 1
	PARTENA	Partenaire en union libre de la Personne 1
	FLS/FIL	Fils ou fille de la Personne 1
	F/S UNI	Gendre ou bru de la Personne 1
	PET ENF	Petit-fils ou petite-fille de la Personne 1
	PÈR/MÈR	Père ou mère de la Personne 1
	B PÈ/MÈ	Beau-père ou belle-mère de la Personne 1
	GRNDPAR	Grand-père ou grand-mère de la Personne 1
	FRÈ/SOE	Frère ou soeur de la Personne 1
	B FRÈ/S	Beau-frère ou belle-soeur de la Personne 1
	CHMBREU	Chambreur ou chambreuse
	COLOCAT	Colocataire

CULTURELLE	Abréviations	Descriptions
Langue officielle	ANGLSEUL FRANSEUL ANGFRAN NANGFRA	Anglais seulement Français seulement Anglais et français Ni anglais ni français
Langue non-officielle	NONE	Aucune
Langue parlée	ANGLAIS FRANCAI	Anglais Français
Langue maternelle	ANGLAIS FRANCAI	Anglais Français
Lieu de naissance	1 2 3 4 5 6 7 8 9 B Y N	Terre-Neuve Ile du Prince Édouard Nouvelle-Écosse Nouveau-Brunswick Québec Ontario Manitoba Saskatchewan Alberta Colombie-Britannique Yukon Territoires du Nord-Ouest
Citoyenneté	CANNAIS CANNAT	Canada, par naissance Canada, par naturalisation
Groupe de la population	BLANC CHINOIS S.ASIE NOIR ARAB/AO PHILIPN ASIE SE AMÉ LAT JAPONAI CORÉEN	Blanc Chinois Sud-Asiatique Noir Arabe/Asiatique occidental Philippin Asiatique du Sud-Est Latino-Américain Japonais Coréen
Autodéclaration de l'ascendance autochtone Bande Indienne	NON IND.A-N MÉTIS INUIT	Non Oui, Indien de l'Amérique du Nord Oui, Métis Oui, Inuit (Esquimau)

PRINCIPAL DOMAINE D'ÉTUDES	Abréviations	Descriptions
Études secondaires/primaires	AUCUNE	Aucune scolarité ou uniquement l'école maternelle
Études universitaires	MDUNEAN AUCUNE	Moins d'une année (de cours terminés) Aucune
Autres études post-secondaires	MDUNEAN AUCUNE	Moins d'une année (de cours terminés) Aucune
Fréquentation	NON OUIPLEI OUIPART	Non, aucun de ces établissements au cours des 8 derniers mois Oui, à plein temps Oui, à temps partiel, le jour ou le soir
Diplôme, certificat ou degré	CEETSEC CEMETIE CENUNIV CEUNIV BACCALA UNSUPBA MAITRIS DIPLMED DOCTORA AUCUN	Certificat d'études secondaires ou l'équivalent Certificat ou diplôme d'une école de métiers Autre certificat ou diplôme non universitaire (obtenu d'un collège communautaire, CÉGEP, institut technique) Certificat ou diplôme universitaire inférieur au baccalauréat Baccalauréat(s) (p. ex. B.A., B.Sc., LL.B.) Certificat ou diplôme universitaire supérieur au baccalauréat Maîtrise(s) (p. ex. M.A., M.Sc., M. Ed.) Diplôme en médecine, en art dentaire, en médecine vétérinaire ou en optométrie (e.g. M.D., D.D.S., D.M.D., D.M.V., O.D.) Doctorat acquis (p. ex. Ph.D., D.Sc.,D.Ed.) Aucun diplôme, certificat ou degré

MOBILITÉ	Abréviations	Descriptions
Au Canada	MEMEADR MEMPRTE AUTPRTE	Habitait à l'adresse actuelle Habitait à une autre adresse dans le ou la même ville, village, canton, municipalité ou réserve indienne Habitait un ou une autre ville, village, canton, municipalité ou réserve indienne
À l'extérieur du Canada	AUTPAYS DEHCANA	Habitait en dehors du Canada (il y a 1 an) Habitait en dehors du Canada (il y a 5 ans)

DATE D

